Tot.442

实用党的福音——HDR显示器选购入门

游戏机实用技术

VGTime

特别企划

游戏文艺复兴时代
——漫谈有生之年

游戏迷因

战神系列彩蛋一览



研究中心

舌尖上的海拉鲁
料理图鉴 + 神奇技巧

塞尔达传说 旷野之息

编辑非常荐

实况力量棒球2018
Konami王牌体育游戏了解一下

编辑非常荐

森喜刚国度 热带寒流
最不务正业的任天堂明星和他背后的故事

攻略透解

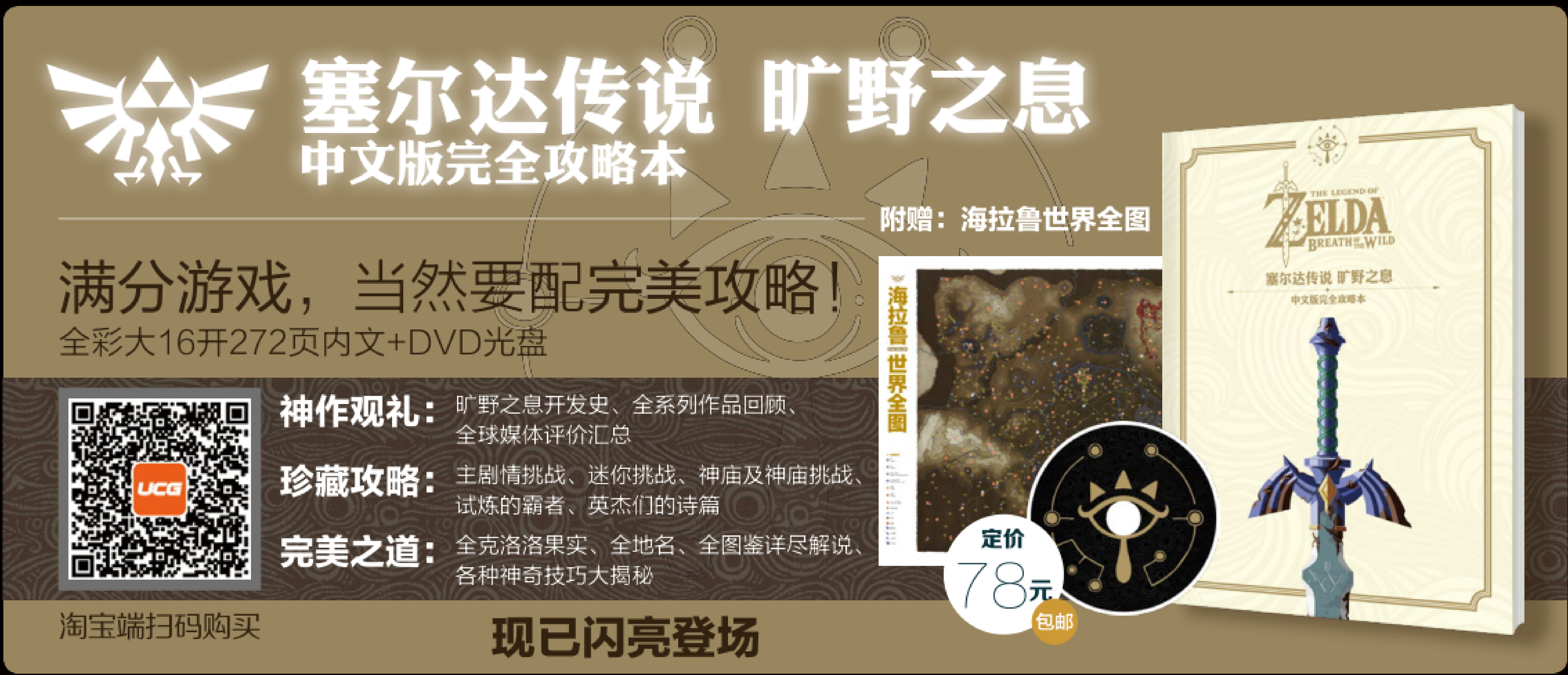
传颂之物 致逝者的摇篮曲
流程攻略 + 白金指南



附赠 指间方圆手游别册

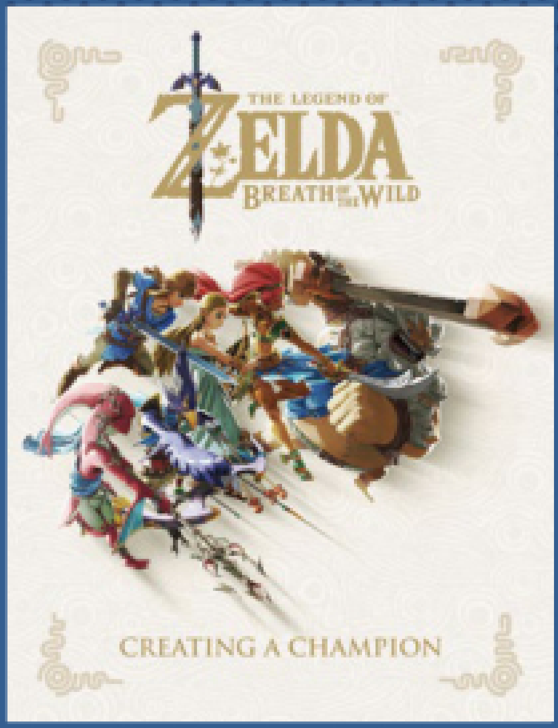
ULTRA CONSOLE GAME
2018.5B
定价：RMB 19.80
ISSN 1008-0600
10>
9 771008 060006


一念成神
一书入魂
GOD OF WAR
艺术设定集
『战神 艺术设定集』
官方中文版
即将登场
定价
228元
淘宝端扫码购买


塞尔达传说 旷野之息
中文版完全攻略本
附赠：海拉鲁世界全图
满分游戏，当然要配完美攻略！
全彩大16开272页内文+DVD光盘
神作观礼：旷野之息开发史、全系列作品回顾、全球媒体评价汇总
珍藏攻略：主剧情挑战、迷你挑战、神庙及神庙挑战、试炼的霸者、英杰们的诗篇
完美之道：全克洛洛果实、全地名、全图鉴详尽解说、各种神奇技巧大揭秘
淘宝端扫码购买
现已闪亮登场
海拉鲁世界全图
定价
78元
包邮
THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD
塞尔达传说 旷野之息
中文版完全攻略本


一本能看
一整年的游戏书!
2018
GUINNESS WORLD RECORDS
吉尼斯世界纪录大全2018
游戏玩家版
电子游戏领域世界纪录的终极指南
吉尼斯世界纪录
2018玩家年刊 中文版
现已登场
淘宝端
扫码购买
淘
定价
88元
包邮

TV GAME半月刊
2018.5B



© 2017 Nintendo. The Legend of Zelda, Wii U, and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo.

总第442期

COVER STAFF
封面用图：塞尔达传说 旷野之息
封面设计：雷普利

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明
本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话 / 传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2018 年 5 月 16 日
定　　价：人民币 19.80 元

ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS



P64
森喜刚国度 热带寒流



P54
塞尔达传说 旷野之息



P70
传颂之物 致逝者的摇篮曲

游见识
PREVIEW & REVIEW

002 游戏情报站
006 深度视界

前线狙击
012 英雄传说 闪之轨迹Ⅳ
020 灵魂能力Ⅵ
022 无双大蛇3
026 噬神者3
030 撒谎公主与盲眼王子
032 格斗领域EX
035 荒野大救赎Ⅱ
038 女神异闻录3 月夜热舞
039 女神异闻录5 星夜热舞

044 黄金眼

吃货必看的178道海拉鲁料理

游技术
NOW PLAYING

编辑非常荐
045 实况力量棒球2018
064 森喜刚国度 热带寒流

050 软硬兼施SP
052 N+应援团

研究中心
054 塞尔达传说 旷野之息

062 游戏进行时

攻略透解
070 传颂之物 致逝者的摇篮曲

游深度
CULTURES OF GAMER

082 游朝忆日

特别企划
084 游戏文艺复兴时代——漫谈“有生之年”

游戏迷因
093 《战神》系列彩蛋一览

和奎爷打电话，与制作人谈笑风生

■098 ASAP情报中心
■102 猎人集会所
■104 独立之光
■108 蒸汽时代
■110 读编往来
■114 小编寄语
■118 新作发售表

紫薯精的前世今生大揭秘

TOPIC

零售巨头 GameStop 所面临的困境 不仅仅来自于数字版游戏

GameStop
power to the players

在 5 月 11 日那一天，美国游戏零售业巨头 GameStop 发表了一篇声明，宣布首席执行官 Michael Mauler 因个人原因辞职，GameStop 的联合创始人和执行主席 Daniel DeMatteo 将替代他担任临时首席执行官。这甚至不是他们管理层在今年年内的第一次人事变动，在 2 月份的时候，常务总经理 Tony Bartel 和品牌发展部分的执行副总裁 Michael Hogan 也相继离职。受到这次管理层变动的影响，当周 GameStop 的股价下跌了 2.5%。

GameStop 所面临的困境很大程度上来源自日益增长的数字版游戏。早在 2013 年的时候就有不少媒体指出，游戏价格和开发成本的日益增长，除了因为物价提高这种全球都会遭遇到的问题以外，很大程度得归咎于 GameStop 这类零售巨头。他们利用自己的影响力，通过调整宣传力度和货架摆放货物的位置、数量等手段来控制游戏的曝光度，迫使发行商将自己游戏的价格调高。值得注意的是，调高游戏价格并不会给发行商带来更多的利润，这些利润中的绝大部分都只会进零售商的口袋中去。

其次，二手游戏作为一种正常市场中必然存在的产物，并不会给发行商带来任何利益，能够从中获益的同样只有零售商。从用户的角度来看，他们的确能通过二手游戏来达到省钱的目的。但从长远来看，这些省下来的钱终究要“还给”发行商：更昂贵的游戏零售价和更多的微交易。纽约大学斯特恩商学院曾调查过关于二手游戏对于游戏产业的影响，调查中表明，假如二手市场完全消失，游戏价格最多可以下降 30%。

最后，手机游戏和端游极有可能会成为压死 GameStop 的最后一根稻草。这个用户群和游戏零售商几乎毫无交集。而随着游戏开发成本的进一步增加，越来越多的发行商开始进军手游。更糟糕的是，以往作为销售主力的 3A 级游戏数量也在急剧减少，能够摆在货架上的游戏已经不多了。

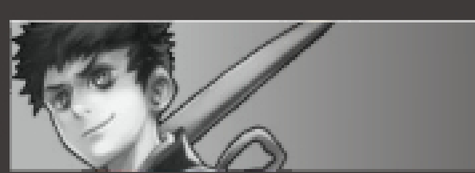
数字版游戏、Steam 平台以及不久前才加入市场的 XGP，这些全新的销售手段断了 GameStop 的两大财路：实体版游戏和二手游戏的销售。在过去几年，GameStop 的财报都不太好看。而去年营收增长了不少，这多亏了新主机 NS 强劲的销售势头。但这份财报并不能让所有股东满意，毕竟在业界销售旺季的第四季度，其营收反而亏损了 1.059 亿美元，而去年同期的净利润是 2.087 亿美元。

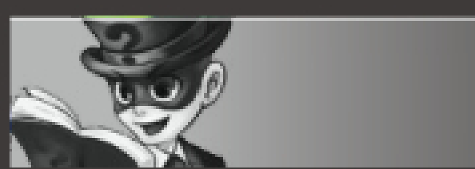
投资机构 Tiger Global Management 在 5 月中旬的时候给 GameStop 发信，表示 GameStop 必须做出实际的行动来改变自身的经营方向和企业架构。如果继续这样下去的话，他们会考虑售出 GameStop 的股份。实际上 GameStop 也在尝试着新的经营方向，他们开始销售数字版游戏并且借助预购特典和折扣吸引顾客购买。但他们可能需要抓紧一下时间了，在过去的一年时间内，GameStop 的股价整整下跌了 45%。

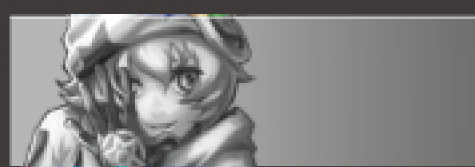




编辑围观 COMMENTS

北山杉

相比实体版游戏，数字版在便捷度和成本方面都有着天然的优势。Gamestop 这类的零售商想要活下来就必须得考虑转型，除了文章所提到的方法外，还可以利用数量众多的门店在各个地区建立线下的玩家社群，相比卖游戏，不如专注于为玩家提供优质的配套服务。

稀饭

从个人角度来看，时代的变化可能会完全抹消中间零售商的存在，GameStop 与其考虑改变销售内容，还不如考虑寻找新的服务切入点，例如主机体验、租赁和销售一体化，提供联机娱乐时的饮食和供电服务等等，死守零售这一块，估计得跟着实体销售一起沉船。

六等星

实体市场的萎缩并非一朝一夕，而在游戏市场网络化之前，网购与数字商品早已成为在平常不过的事情。Gamestop 的转型是必然的，并且本有充足的时间去执行，然而目前情况看来他们并没做决策。此次高层的离职或许是一个契机，留给他们的时间已不多了。

2018 年亚运会电竞项目正式公布 六款游戏入选

在 5 月初，亚洲奥林匹克委员会正式确认电子竞技将作为一项表演项目，正式纳入到 2018 年和 2022 年的亚运会中。参赛的六个游戏为：《星际争霸 2》、《炉石传说》、《皇室战争》、《英雄联盟》、《职业进化足球 2018》和《Arena of Valor》（也就是欧美版的《王者荣耀》）。



不过官方仅仅确定了游戏名单，但参赛资格、队伍组成或者游戏版本等规则都没有确定。而且电竞项目仅仅是作为表演项目参加，目的更多是为了推广。之前有很多体育项目，诸如棒球、皮划艇、跆拳道曾经都只是表演项目。2018 年第十八届亚运会将会在印尼首都雅加达举办，时间从 8 月 18 日到 9 月 2 日。

业界声音 THE VOICE

想在Steam上买《侠客风云传》。



Marcin Momot
CDPR 社区经理

CDPR 社区经理 Marcin Momot 是一位对中国文化有着强烈兴趣的外国友人，最近他在推特上表示非常想玩到《侠客风云传》，然而在波兰区并不能买到这款游戏，让他感到非常怨念。后来发行上凤凰游戏看到了这条推特，并更新了 Steam 定价，这位外国友人终于如愿以偿。

CALENDAR 周·游记 2018.5 May

星期日 6

●虽然还没有在中国上映，但截止于 5 月 6 日，《复仇者联盟 3 无限战争》在全球范围突破了 10 亿美元的票房大关，打破了此前《星球大战 7 原力觉醒》创下的纪录。



星期一 7

●国外市场调研机构 Niko Partners 预测，到了 2022 年，中国的游戏玩家数量将超过 7.68 亿人，市场营收则达到 420 亿美元。他们在报告中还提出了一个名为“中核游戏”（Midcore）的概念，他们指出这种“可以在短时间内体验的核心内容”可以为开发商，例如腾讯，带来极高的收益。

星期二 8

●EA 今日公布了 2018 财年第四季度以及全年的财报，本季度 EA 的净收入达到了 15.82 亿美元，同比去年增长 3.6%，而全财年净收入为 51.5 亿美元，同比上涨 6.2%，利润为 10.4 亿美元，上涨 7.9%。从财报上可以得知，由 BioWare 开发的《圣歌》将会在 2019 年财年最后一个季度，也就是明年 3 月 31 日之前发售。

●连续缺席两年 E3 发布会 Square Enix 宣布他们将于北京时间 6 月 12 日凌晨 1 点举办主题为“E3 Showcase 2018”的视频直面会，并将公布 Square Enix 相关游戏最新情报。

星期三 9

●知名零售商沃尔玛在其加拿大商城上突然上架了未曾公布过的游戏，很有可能会是 E3 2018 期间将会展示的全新游戏。名单的真假尚不得知，但名单上的《狂怒 2》在不久之后就正式被 Bethesda 确定并公布了预告片。

星期四 10

●Konami 发布了 2018 财年第四季度（2017 年 4 月 1 日至 2018 年 3 月 31 日）的财报，本财年营业额共达到了 2395 亿日元，同比增长 4.2%，主营业务利润共达到了 452 亿日元，同比增长 24.3%。这同时也是 Konami 连续四年实现收益增长，并于本财年创下了了 9 年来的最高利润记录

星期五 11

●《血罪 夜之仪式》的衍生作《血罪 月之诅咒》宣布将在 5 月 24 日发售，本作是当初 Kickstarter 众筹时众筹目标内所包含的 8 bit 小游戏，有四个可操作角色，是一款 80 年代风格的横版动作游戏。对应平台为 PS4/XOne/NS/PSV/3DS/PC。

●索尼 E3 展前发布会将会在北京时间 2018 年 6 月 12 日早上 9 点举行，其中将会展示《死亡搁浅》、《对马岛之鬼》、《漫威蜘蛛侠》以及《最后生还者 II》这四款独占作品的更多详情。

●《荒野大救赎 II》确定双平台官方中文版将同步发售，本作将于今年 10 月 26 日发售。

星期六

12 ●据外媒报道，《怪物猎人》的电影将于 9 月开始制作，预算为 6000 万美元。和《生化危机》系列电影一样，《怪物猎人》电影的导演和制片人也将由保罗 · 安德森和杰瑞米 · 博尔特担任，饰演了《生化危机》电影女主角的米拉 · 乔沃维奇继续将会在电影里扮演重要角色。

星期日

13 ●BNEI 宣布将把网络服务业务从整体业务中拆分出来，并成立一家新的全资子公司，名为“Bandai Namco Network Services”。公司将于 10 月 1 日正式启动，致力于为 BNEI 游戏为首的产品用户提供更佳的、稳定的在线服务。

星期一

14 ●《狂怒 2》正式公布，按照 Bethesda 的说法，这将是一款“6A”游戏（原话）。

●《战争机器》之父 Cliff Bleszinski 于 2014 年建立的工作室 Boss Key Productions 宣布关闭。这个工作室的作品有《破法者》以及最近发售的大逃杀题材游戏《激进高地》。

星期二

15 ●“《牧场物语》之父”和田康宏的最新游戏《小龙咖啡馆》确定将在 2018 年 8 月 30 日登陆 PS4 和 NS 平台。玩家在本作中扮演一对兄妹，一边养育小龙一边经营咖啡馆。

●SIE 宣布，“《GT 赛车》系列”全球累积销量已达 8040 万套。系列首部作品于 1997 年推出，迄今为止共发售了 13 款作品。

星期三

16 ●发行 Deep Silver 在《莎木III》官网宣布，原定于 2018 年年底发售的本作将延期至 2019 年。原因是“更进一步改善游戏质量”。

●GSC Game World 宣布《潜行者 2》（S.T.A.L.K.E.R.2）正在开发，发售日未定。《潜行者》系列”最早发售于 2007 年，通过三部曲《切尔诺贝利的阴影》、《晴空》和《普里皮亚季的召唤》为玩家塑造了一个切尔诺贝利事故后的废土世界。



星期四

17 ●PlayStation 中国宣布 PS VR 游戏《人类拯救计划》将于 2018 年 5 月 24 日发售，售价 78 人民币。本作由中国本土游戏公司互联星梦开发制作，同时也是索尼互动娱乐发起的“中国之星计划”的入选作品之一。游戏玩法结合了塔防，射击，贪吃蛇的特点，并充分利用了 VR 空间的特性。

●微软公布专供身体功能不完全的人所使用的全新 Xbox 手柄，手柄特色在于以完全自定义按键，并可以连接各种支架，以适应各种操控角度。这个手柄预定将于今年年内发售，价格为 99 美元。



业界声音 THE VOICE

这将是我们有史以来规模最大的一届E3。



Mike Nichols
微软首席营销官

距离 E3 2018 微软发布会还有不到一个月的时间，微软开始透露各种关于发布会的消息。例如菲尔 · 斯宾塞就暗示过发布会上会有很多日本发行商的游戏亮相。而微软首席营销官 Mike Nichols 则表示，这将是迄今为止最大的一届。顺便一提，过去两年，每年他们都是这样说的。

明年 3 月底 欧美将全面停止 PSV 游戏实体卡带生产





索尼互动娱乐北美及欧洲分部宣布，他们计划将在明年 3 月 31 日后全面停止 PSV 游戏实体卡带的生产。而他们也已经通过邮件的方式向各开发商发出通知：官方将在 6 月 28 日之前收回所有 PSV 实体卡带的生产许可码，并在 2019 年 2 月 15 日之前结束实体卡带在欧美地区的销售。

PSV 在 2011 年地在日本地区正式发售，然而发售后不久，在 3DS 以及手游的冲击下很快就丧失了市场份额。在发售的很长一段时间内，这台主机成为了很多日式 RPG 和独立游戏的表演平台。在亚洲市场，PSV 还保持着不错的生命力。但在过去两年，无论是硬件还是软件，PSV 在欧美地区几乎毫无作为。之前曾多次传出过 PSV 要退出市场的传闻，从这次来看，和 PSV 的告别离我们越来越近了。

狂怒2

RAGE 2

机种：XOne/PS4
类型：主视角射击
发行商：Bethesda
发售日期：2019年春季

《狂怒》第一作于2011年发售，故事讲述了在小行星坠落在地球后，地球接近80%的人口被消灭，剩余的人类建立起废土文明，玩家扮演的角色需要在这个疯狂的末世里求生和战斗。前作虽然销量非常不错，但口碑不佳，内容过少而且流程单调是玩家诟病最多的两个缺点。前作的故事结局留下了一个很大的伏笔，而在前作发售7年后，我们终于迎来了系列的续作。

Bethesda于5月中旬公布了《狂怒2》的第一段预告片，从预告片里我们看到了很多前作就有的东西，例如回旋镖、身穿奇装异服的敌人和依旧狂野的飙车环节。和前作不同的是，本作除了交给了前作的开发商id Software外，Avalanche Studios也加入到了制作团队当中。Avalanche Studios对于制作风格狂野的开放世界游戏非常有心得，被玩家戏称为“过度防卫”的“《正当防卫》系列”就是出自他们之手，两者的合作无疑非常值得玩家期待。









纪念《铁甲飞龙RPG》二十周年：过去发生的精彩故事从不曾被遗忘

与游戏相关的点滴永远留存于那些创造者的记忆中

1998 年，一款颇受玩家欢迎的 RPG 游戏《铁甲飞龙 RPG》出现在游戏市场中。

即便当时游戏发行商并不看好该游戏的销售形势，即使游戏出现在 SEGA SS 日渐式微甚至是要被 SEGA 放弃的时期，但游戏本身深受忠实玩家们的喜爱。在各方的高度评价之下，SEGA 甚至追加了不少产品出货。

当然，游戏出色的表现以及为玩家带来的愉悦首先要归功于 Team Andromeda 游戏开发组。

严格意义上来讲，是 Team Andromeda 这一 SEGA 内部的研发小组率先发掘出了 SEGA SS 游戏机的潜力。而 SEGA SS 的首发游戏阵容中便有轨道射击游戏《铁甲飞龙》。

毫不夸张地讲，“《铁甲飞龙》系列”可以称为 SEGA SS 的灵魂。正是它，通过全 3D 场景下的自由射击体验、末世苍凉却又华丽异常的画面、独具一格的世界观设定及角色设计加上几近完美的游戏操作，将 SEGA SS 推至全世界玩家面前。

在完成了“《铁甲飞龙》系列”游戏前三作——《铁甲飞龙》（1995）、《铁甲飞龙 2 Zwei》（1996）和《铁甲飞龙 RPG》后，Team Andromeda 开发组继续讲述着飞龙骑士带领飞龙对抗异世界的故事。



2002 年，由前 Team Andromeda 开发组成员主导开发的《铁甲飞龙 Orta》结束了整个游戏系列。最终，《铁甲飞龙 RPG》在所有系列游戏中脱颖而出，成为诸多游戏玩家美好游戏体验中的一部分。

想要了解是什么因素造就了台前的荣耀，就一定要去追寻由点点滴滴汇聚的幕后故事。而关于《铁甲飞龙》的故事，早已深植于那些制作人的记忆中。

游戏要从 SEGA 公司的软件研发说起。当时，Team Andromeda 的所有成员都隶属于 SEGA 的

软件研发部，由他们负责专门研发 SEGA SS 的相关软件。

Team Andromeda 开发的第一款游戏便是专为 SEGA SS 定制的《铁甲飞龙》。该游戏别具一格，与当时已经出现的一些街机或主机系列游戏毫无关联。前两款《铁甲飞龙》游戏都属于轨道射击游戏，看起来与《太空哈利》非常相像。游戏中玩家沿着预先设定好的路径向前飞行，同时尽可能多地消灭飞来飞去的物体或敌人以完成任务。

“《铁甲飞龙》系列”前两作塑造了庞大的世界观，事实上游戏中只用到了极小的一部分。在此基础上，《铁甲飞龙 RPG》以 RPG 游戏的形式扩展了整个游戏宇宙。这也让长期以来备受期待煎熬的 SEGA SS 玩家们愉悦起来。

在《铁甲飞龙 RPG》闪耀在游戏历史星河之前，SEGA 首先要做的便是顺利地将其呈现在玩家手中。如今回想起来，这个由只有 15 人的团队制作出的游戏，能够在玩家之中形成如此大的影响力，简直就是出于游戏传承和年轻的热情激励之下创造的技术奇迹。

据游戏开发总监、主设计师楠木学回忆，之所以将《铁甲飞龙》定位为 SEGA 土星平台游戏，是因为当时 SEGA 主张开发全类别游戏。“我们当时接到的任务是开发一款射击游戏，《铁甲飞龙》最初的创意便由此产生。我们计划设计一款以外太空为背景的射击游戏，在此基础上龙的神秘性使其成为团队最好的选择，最终确定将龙当作核心的角色。”楠木学道。

对于这个小型的游戏开发团队来说，开发氛围无比融洽。没有意见极度相左的情况出现，大家在一片愉悦中造就了颇受玩家喜爱的作品。

在那样一个年代，开发团队第一次使用了 3D 技术，作品毫无疑问成为最前沿的游戏。新技术的使用击中了制作人们的兴奋点，大家全情投入。“当时没有出现任何一款 3D 实时表现游戏，我感觉我们就像是该领域的先锋人物。”铁甲飞龙设计人员自豪地说。

基于《铁甲飞龙》获得的骄人成绩，开发团队倍受鼓舞，《铁甲飞龙 2 Zwei》和《铁甲飞龙 RPG》的开发计划也提上日程。两款游戏的开发几乎是在同一时间进行，尽管最初开发资源都向《铁甲飞龙 2 Zwei》倾斜，《铁甲飞龙 RPG》的开发计划依然同步推进，并且成为更具特色、更庞大的游戏世界。

随着《铁甲飞龙》游戏系列中第一款 RPG 游戏开发进程的不断前行，人员需求也越来越大。15 人的团队逐步扩大至 50 人，许多员工相互之间并不认识，随之而来的是团队不得不面对的诸多挑战。

“因为开发队伍规模的变化，我们遇到了许多困难。做好一件事情并不总是一帆风顺，团队成员之间开始出现无尽的争端。整个开发过程中，花费了无数精力让开发人员团结协作，这是前两作的开发经历中从不曾出现的。参与了《铁甲飞龙》前两款射击游戏开发的原 Team Andromeda 成员们对于游戏开发有着属于自己的目标，在他们的理想中早已确定了游戏应该是什么样子。然而《铁甲飞龙 RPG》的策划人全部都是新人。原《铁甲飞龙》开发组成员和新成员之间的冲突不断。”楠木学感慨道。

不得不说，这样的境况给游戏开发带来了诸多麻烦。然而当时出现这样的形势也是迫不得已。“ Team Andromeda 开发组的成员都没有 RPG 的开发经验，STG 和 RPG 融合引发了一系列摩擦，根本无法在同一水平线上进行沟通。”楠木总监回忆道。

如今，楠木学对于游戏的看法早已与游戏刚刚成型时出现了巨大的差别。“当时我对游戏非常不满意，不是因为游戏销售形势不好，最主要的是因为我认为游戏质量不佳。如今回想起来，那些我们竭力克服的困难，在当年艰苦的条件下制作全 3D 游戏，设计复杂的故事线是多么令人印象深刻的成绩。这真的可以称之为我职业生涯中浓墨重彩的一笔。”

无论《铁甲飞龙 RPG》的开发之路有多么艰难，压力如何巨大；即便开发成员之间有着这样那样的摩擦，甚至让一些员工深感失望，绝大多数前 Team Andromeda 开发组成员在回忆起这段往事时依然深有感触，毕竟在当初的开发条件下，游戏开发抛出的难题太多太多。

对于这些开发人员来说，也许是自己职业生涯的起点；对于有些人来说可能是职业生涯的里程碑，无论如何，都不曾是任何一个人的终点。

当被问及是否愿意对《铁甲飞龙 RPG》进行移植或重制时，该系列游戏制作人二木幸生充满兴趣。然而他却说：“在没有外在压力推动之下，我们可能不会对游戏进行重制。如果非要在游戏中添加些什么，我希望制作出更加开放的游戏冒险世界。这是最早开发《铁甲飞龙 RPG》时便有的想法。”这同样也是游戏开发总监楠木学的想法。

转眼二十年过去，游戏开发技术早已天翻地覆，诸多新游戏层出不穷。许多过去的游戏日渐隐匿，然而经典作品必将永远深植于游戏人的记忆中，它们值得被铭记，值得向因它们所带来的无限美好游戏体验致敬。



▲《铁甲飞龙Orta》已作为向下兼容游戏可在XOne上运行。



这个由只有 15 人的团队制作出的游戏，能够在玩家之中形成如此大的影响力，简直就是出于游戏传承和年轻的热情激励之下创造的技术奇迹。

Epic Games称跨平台游戏将推动新的社交网络发展

无论过去是什么模样，与友人跨平台无缝对接游戏必将激起玩家的极大兴趣。


■Tim Sweeney

在这个游戏日益无处不在的时代，游戏一体化大融合受到的最大威胁便是游戏平台保护主义。诸多经典游戏都必须在独占平台使用，某种程度上来讲极大带动了主机的销售。另一方面也限制了游戏的互动性。

伴随着游戏市场的多元化，玩家对于游戏的需求也日渐变得复杂。各大游戏厂商在对市场及玩家进行了解的基础上也会适当调整自己的发展策略。特别是在手游发展日益强势的当下，游戏开发及发行需要考虑的因素逐渐增多。

游戏平台互通性，是指无论玩家在哪个平台游戏，都能与身处其他平台的好友进行联通游戏。这是未来游戏设备社交网络发展的核心。事实上，并不是所有的游戏平台拥有者都支持这一观点。毕竟除了考虑开发技术难度之外，涉及的方方面面利益因素也掺杂在其中。那些支持平台互通的游戏开发者同样有着自己的考量。

“我认为每位玩家都会对游戏平台互通性充满兴趣。”Epic Games 公司创始人兼 CEO Tim Sweeney 道。“无论过去是什么模样，与友人跨平台无缝对接游戏必将激起玩家的极大兴趣。那些能够与朋友无障碍联通游戏的玩家也必将在游戏上投入更多，甚至花费更多金钱。”

Sweeney 无疑道出了当下游戏的本质。越来越多的玩家愿意在游戏上花费时间、精力、金钱来换取绝佳的游戏体验，这也是诸多游戏厂商会重点考虑的游戏制作出发点。对于 Epic Games 来说，《堡垒之夜》显然将这一重要因素纳入了考虑范围。

如今《堡垒之夜》成为了 Epic Games 工作室史诗级成功作品，几乎覆盖了所有主机游戏平台，此外 Windows 系统电脑端，Mac 电脑端，iPhone 和安卓手机平台同样可以玩到游戏。值得兴奋的是，几乎所有平台都可以进行互联，目前形成了多达 36 种的可能性平台互联组合。惟一的遗憾和例外是 PS4 和 XOne 平台的游戏玩家无法在游戏中联机共同体验游戏。

不久前，《堡垒之夜》手机版一出，吸引了诸多玩家的关注。其最大的特色便是能够与其他平台玩家进行游戏互通，手游版本的游戏玩法与端游完全相同。游戏一经上线，收入便翻了三倍之多。市场和数据不会说谎，手游的强力发展之势以及玩家对跨平台游戏的渴求恰恰得到了良好印证。

严格意义上来讲，现今《堡垒之夜》达到全平台互通状态的最大阻碍便是 PS4 平台的坚持。索尼官方曾多次拒绝微软的跨平台建议，并声称需要对用户负责，所以不参与跨平台合作。当然，这样的选择也无可厚非，纵观游戏历史，微软和任天堂曾在诸多游戏中屏蔽了这一功能。不得不提的是，游戏大融合的发展态势已无法阻挡。此次《堡垒之夜》的出现，索尼的态度显然有所转变。“如果索尼和微软能够在通过 iOS 平台进行游戏内购方面达成一致，那么合作指日可待，这将是一件无比奇妙的事情。”Sweeney 期待道。



对于 Tim Sweeney 来说，最大的担忧是，出于长远考虑，索尼的坚持会影响到整个游戏产业的发展。据 Sweeney 所说，他将游戏平台互通性看做是新型的社交网络，无论玩家处于何种游戏平台，都能够毫无障碍的与其他平台的玩家联机。这也是未来游戏的发展趋势。

“有了《堡垒之夜》这样的游戏，如果你是正在上学的中学生，可以在教室中和同学一起玩。”Sweeney 道。“这种情况下 PS 和 Xbox 设备拥有者的传统划分方式就显得非常不必要了。”

Sweeney 的目标是积极推进索尼的跨平台合作，关于具体细节，他最终选择保持神秘。

对于一众玩家来说，与所有好友毫无界限地联机可以说是多人在线游戏的最大乐趣了。事实证明，跨平台互联在技术层面上已经相当成熟，我们不妨期待着 Epic Games 在《堡垒之夜》上创造完美跨平台互联的历史。



《堡垒之夜》手机版最大的特色便是能够与其他平台玩家进行游戏互通，游戏一经上线，收入便翻了三倍之多。

小议任天堂社长更替


▲君岛达己（右）和古川俊太郎（左）

2018 年 4 月 26 日，本来是一个平淡无奇的日子，不过这么一条新闻还是引起了许多任天堂以及游戏爱好者们的注意：在 2015 年任天堂前社长岩田聪去世之后，接手任天堂社长一职的君岛达己将于今年 6 月 28 日举办的第 78 期股东大会结束时，卸下任天堂社长一职，社长之位将由现任常务执行役员古川俊太郎来接任。

这条消息虽然突然，但也在情理之中，出生于 1950 年的君岛达己在三年前岩田聪离世之际临危受命接任社长一职，在上任伊始就明确说明了自己只是过渡社长，不会恋栈不去，将会在公司的运营稳定之后将社长一职交付给年轻一代。而君岛社长在三年任期内延续了岩田聪社长在世时候定下来的主机换代以及开拓创新的相关策略，成功让新一代主机 NS 接过了 WiiU 的班，NS 依靠崭新的设计理念，出色的软件阵容和成功的宣发，在发售第一年里获得了巨大成功，截止至 2018 年 3 月 31 日位置，NS 主机销量在世界范围内达到 1779 万台，软件销量则达到 6897 万。而任天堂在手游事业上也获得了非常出色的成绩，《精灵宝可梦 GO》、《超级马利欧酷跑》、《火焰之纹章 英雄》等手游作品无论在口碑还是营收上都获得了巨大成功，除此之外还包括和环球影城合作打造任天堂主题乐园等事业。可以说君岛社长在这三年内不仅实现了公司权力体制的顺利过渡，更带领任天堂在产品和事业上获得了全新的突破，一举拯救了当初 WiiU 溃败的危机，尽管这其中绝大部分都是岩田聪时代就已经确定的决策，但是能够为坚定信念地这些决策保驾护航，使其一一得以顺利实行并大获成功，仅此一条君岛社长便可算是居功至伟。如今在公司人员架构逐步调整，各项事业顺利走上正轨，以小泉欢晃、高桥伸也为代表的一批年轻制作人也频频曝光露面，挑起大梁的情况下，早已过了退休年龄的君岛达己在此时选择卸任，也颇有几分“事了拂衣去、不留功与名”的超然豁达。

而作为继任者的古川俊太郎是何许人也？出生于 1972 年的古川俊太郎现年 46 岁，是任天堂中生代管理层的代表人物之一，于 1994 年毕业于早稻田大学政治经济学院后入职任天堂。在古川的履历里，他在进入任天堂后一直从事企业经营管理工作，期间被外派往欧洲，在德国协助欧洲任天堂的总裁柴田聪负责市场开拓工作，有着丰富的海外工作经验。2012 年担任任天堂子公司 The Pokemon Company（专门负责“《精灵宝可梦》系列”品牌开发的公司）的社外取缔役。2015 年在君岛达己上任任天堂社长后，古川也被提拔进入任天堂经营企划室长，由此进入任天堂的核心部门，2016 年起又被提拔为任天堂董事、营运本部总监和全球市场行销总监等要职，可谓平步青云。由于长期在经营企划部门从事制定游戏主机和软件的营销计划的工作，古川俊太郎在这一领域有着非常丰富的经验，而在就任全球市场营销总监一职后，古川俊太郎也对推进 NS 主机的成功首发做出了超出预期的巨大贡献，并因此最终获得了社长君岛达己的全面认可，继而成为了任天堂新一任社长的继承人。

从玩家的情感角度上来讲，大家或许都希望那些我们熟悉的游戏制作人能成为我们喜爱的游戏公司的领导人，毕竟我们会习惯性地认为游戏制作人才是最懂游戏的人，才会倾听和回应玩家和用户的需求。但是，游戏开发和公司经营毕竟是两回事，一个优秀的研发人员并不等于一个优秀的经营者。而能够同时在这两个领域都能够获得杰出成就的人并非很多。被大家亲切地称为“聪哥”的已故任天堂社长岩田聪就是其中一位，岩田聪曾通过主推“直面会”这一和玩家面对面近距离接触的模式，加之强调自身游戏玩家和开发者的身分，在玩家群体中有着良好的亲民形象。而君岛达己上任之初便因此不得不面对这样一个问题：任天堂的粉丝们都担心由商人出身的君岛出任社长的任天堂会忘记初心，逐步变质。但君岛社长在这三年内，以令人信服的业绩回应了上任伊始的所受到的种种质疑。君岛社长或许不太懂游戏，但是他可以是一个非常尊重游戏，尊重玩家的人。君岛达己的成功也证明了社长出身游戏制作人还是商人并不重要，只要能够以正确的态度来对待游戏这项事业，就不会让玩家们失望。如今任天堂的老一辈高层基本都已经退休，即使是宫本茂也已基本退出了游戏一线开发，主要担任顾问或是作为公司的代表参与各类活动，年轻一代的制作人和管理者陆续走上前台，而此次作为一个专业的企业经营者出身的古川俊太郎能够继任社长之位，也可以看作是君岛对于公司架构调整路线的延续。作为 NS 大卖的功臣，相信将来古川社长也不会让玩家们失望，会带领任天堂进一步在各项事业上获得突破，为广大玩家提供更多优秀的娱乐产品。

顺便，即将上任的古川俊太郎在媒体采访时表示：手游业务是他最希望扩张的领域，并希望未来任天堂的手游方面的营收能够达到年收入 1000 亿日元（10 亿美元）的级别，去年任天堂在手游方面的营收约为 3 亿美元，其中绝大部分由《火焰之纹章 英雄》贡献。古川社长的此番言论也表明未来任天堂会在手游开发方面进一步加大投入。在这之后，任天堂宣布与日本著名社交游戏厂商 Cygames（代表作品《碧蓝幻想》等）达成战略合作，联手推出新手游《失落的龙约》，其决心可见一斑。可能会有不少玩家会担心任天堂就此是否也会走上“手游大厂”的不归路。但笔者认为这点并不用担心，一来是任天堂作为一个纯游戏业务的公司，这么多年来在玩法和品牌的创新上从未停过脚步，即使加大对手游的投入，笔者也相信任天堂不会放弃游戏开发的初心；其次即使去年在手游方面收入多达 3 亿美元，这部分收入在任天堂全部游戏业务中也不过只占 5% 的比例，即使未来年收入能增加到 10 亿美元，在任天堂整体营收中所占比例也依然不会太高，距离所谓“手游大厂”还远着呢。


▶任天堂于2017年初上线的手游《火焰之纹章 英雄》在去年一年内销售额高达2.95亿美元，成为任天堂去年最赚钱的游戏之一。


水无月

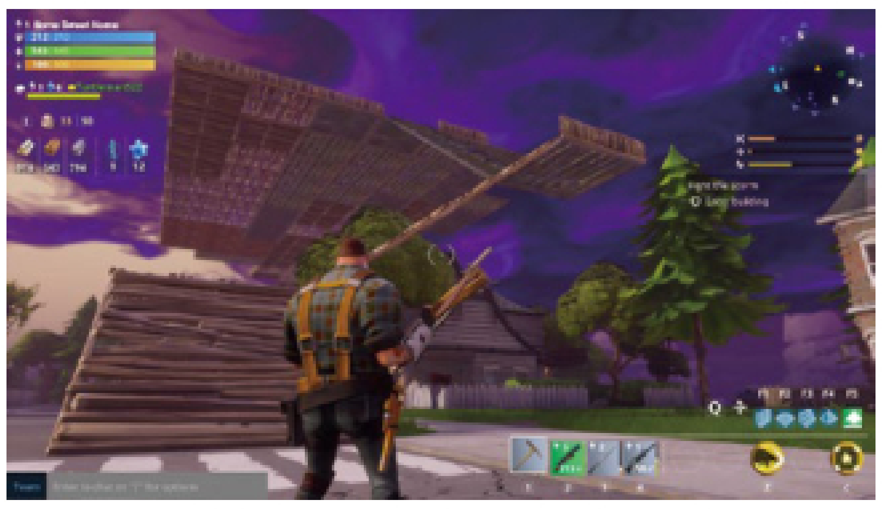
君岛达己的成功也证明了社长出身游戏制作人还是商人并不重要，只要能够以正确的态度来对待游戏这项事业，就不会让玩家们失望。

《堡垒之夜》的“绝地求生”



当《绝地求生》玩家还沉浸在2017年所取得的成功时，怎么也不会想到另一款游戏后来居上，成为了今年上半年的最大赢家。

在腾讯于2018新文创生态大会上宣布代理《堡垒之夜》国服之前，这款由Epic开发，主打生存竞技的游戏在国内还未被大众所熟知，即便它早在2011年的Spike Video Game Awards（VGA）上被Epic用来展示其Unreal Engine引擎的强大性能而受到了国外玩家的广泛关注，但在国内，关注这款作品的玩家群体还是一个小得不能再小的圈子。不过即便是在国外，《堡垒之夜》也并非《H1Z1》和《绝地求生》那般，在发售后的短时间内便点爆各大直播平台，摇身一变成为年度最受瞩目的游戏之一，事实正好相反，由于漫长的开发周期和游戏模式等种种原因，这款被Epic精心打磨6年的作品自发售后便立即陷入了一段低迷期。



▲VGA2011上《堡垒之夜》公布的演示画面。

在当年的VGA上，Epic前设计总监Cliff Bleszinski对《堡垒之夜》的描述是——一个由4名玩家组队进行探索、破坏、建造和生存的世界——听起来有点像《我的世界》和《求生之路》的结合体对吧？事实上彼时也正是《我的世界》如日中天的时期，如果出现了这么一款由Unreal Engine引擎打造的，玩家可以自由进行建造和破坏的游戏世界，你是否便可以理解当年的玩家听到这个消息时的疯狂？但正如后来制作团队反思的那样，《堡垒之夜》公布得太早了，6年的时间已经足够业界将一个振奋人心的概念拉到一个稀松平常的程度。随着《方舟生存进化》和《Rust》等一批乘着Steam的东风而火爆的同类游戏，《堡垒之夜》的先发优势逐渐变得荡然无存，而等到2017年终于开放进行抢先付费体验时，它面对的对手更是一尊庞然大物——此刻已经霸占了Steam销量榜头名接近了半年的《绝地求生》，一款代表了时下最流行的“大逃杀”玩法的游戏。此时的外部环境对于《堡垒之夜》的开发团队来说，无疑是一个巨大的挑战，同时也是一个没有退路的挑战。

如果从现在的时点往前倒推，以上帝视角来看《堡垒之夜》团队在2017年7月发布付费抢先体验版本后所做的每一步决策和调整，你会惊讶于他们把握市场风向之准确，掌握玩家心理之熟稔，以及对主机游戏和PC游戏的趋势的正确预测。正是开发团队一个又一个正确的决策，让这款游戏在今年的2月份以1.26亿美元的月收入超越了《绝地求生》，并在3月以2.23亿美元的收入成为了全球最畅销的主机游戏。

《堡垒之夜》的大逃杀模式

大逃杀模式的迅速推出是《堡垒之夜》开发团队针对时下玩家的喜好所做出的改变，而这个决定显而易见地拯救了当时陷入低迷的《堡垒之夜》，使得用户量开始呈现大幅增长，并最终在2017年年末突破了2000万大关（同时期的《绝地求生》是1700万），并取得了当年TGA最佳多人游戏的提名。

早在2017年3月《绝地求生》发售时，《堡垒之夜》开发团队便开始密切关注这一新兴游戏模式不断变得火爆的过程，但直到同年7月抢先体验版本发售后，才开始着手进行大逃杀模式的制作。由于得到了《虚幻竞技场》团队的支持，且大逃杀模式和原版游戏的设计和架构十分适配，因此在抢先体验版本发售



▲堡垒之夜的“吃鸡”模式更像是一场攻防战。



后的两个月，《堡垒之夜》的大逃杀模式便得以正式推出。

虽然开发时间较短，但《堡垒之夜》的大逃杀模式并没有对《绝地求生》所采用的大逃杀模式照单全收，而是根据自身游戏的特点和框架进行了一系列改动，形成了一种和主流的真实战场截然不同的大逃杀风格。

相比《绝地求生》，《堡垒之夜》的大逃杀模式在地图规模上要小很多，力求将玩家每局游戏的平均时间缩短至 25 分钟以内，原版游戏中的建造系统和部分特色武器系统得到了保留，使得玩家之间的对抗不仅仅局限于战场上的真枪实弹，极大的丰富了玩家的战术选择，同时，颇具特色的建造和武器系统也增加了游戏的趣味性，上手难度因此得到了极好的控制。

可以看到，《堡垒之夜》的大逃杀模式虽然在规则上和《绝地求生》、《H1Z1》一样，采用了经典的“毒圈”、“空投”、“最后一人胜利”等基础的规则设定，但在此之外的流程和系统上，则产生了较大的分歧，更像是《方舟 生存进化》和《Rust》，也正是由于这样的差异性存在，让厌倦了单一模式“吃鸡”的《绝地求生》玩家在《堡垒之夜》上找到了新的可玩内容，再加之后者是以一个独立于游戏本体的免费模式推出的，因此用户量呈现出爆发性的增长也就不那么令人难以理解了。

商业策略

正如《H1Z1》、《绝地求生》的火爆离不开直播平台的推波助澜，《堡垒之夜》团队对线上直播领域以及 UGC 内容也格外重视。早在 2017 年末，随着大逃杀模式的推出，《堡垒之夜》在国外知名直播平台 Twitch 上的每周观看时间便突破了 500 万小时，直逼如日中天的《绝地求生》。而到了今年 3 月，《堡垒之夜》则正式超越了一直以来牢牢把持着直播时长头名的《英雄联盟》，成为了 Twich 上观看直播人数最多的游戏，而此时《绝地求生》的观看数却一路下滑，再也无法望其项背。

根据市场研究公司 Gamoloco 的分析，《堡垒之夜》的大逃杀模式之所以能够如此快地在玩家之间传播开来，除了自身素质过硬以及兼顾有趣等适合直播的要素外，市场团队对 Summit1g、Grimmz 等《绝地求生》大主播的公关和推动也是一个不可忽视的要素，除此之外，还有许多其他主机游戏的主播，甚至包括《COD》的职业 / 半职业选手在内也加入到了《堡垒之夜》大逃杀模式的直播中来，进一步带动了广大游戏群体对这款游戏的认知和兴趣。Epic 团队此举和推动大逃杀在国内全面流行化的“红衫军”事件有异曲同工之妙，但后者显然属于玩家自发的范畴，且造成的影响极为恶劣，相比之下，前者作为宣传策略无疑是一个极为成功的范例。

除了在直播平台造势以外，Epic 对游戏自身的打磨也花费了一番功夫，耗时 6 年的开发时间令游戏的底层框架极为完善和稳固，收到的效果也是显而易见的，即便针对配置极难统一的 PC 端，《堡垒之夜》也做到了堪称完美的优化，相比“带动网吧机器更新换代”的《绝地求生》来说无疑更加亲民。另一个更加明显的效果便是对于外挂的治理上，作为 Unreal Engine 的研发公司，Epic 对这款引擎的理解和运用要远远超过半路出家的蓝洞，这使得《堡垒之夜》的大逃杀模式极少出现《绝地求生》那般“飞天遁地”的恶性外挂。而在治理外挂的决心上，Epic 显然也要坚决许多，在大逃杀模式刚刚上线不久，官方便开始着手进行外挂检测以及查封工作，很快便封禁了上千个作弊者，并将两名外挂制作者 Charles Vraspir 和 Brandon Broom 以涉嫌侵犯版权、合同等违法活动为由告上了法庭。此举在震慑了不少作弊玩家的同时，也让许多在《绝地求生》里饱受猖狂外挂摧残的正常玩家流入《堡垒之夜》，形成了一个良性循环。这也就是为什么《堡垒之夜》大逃杀模式的用户数在短短几个月的时间便完成了大跨步式的突破，这其中 Epic 的团队的商业决策在吸取前人的经验教训，并充分发挥自身优势的策略上做到了极致。

跨平台联机

在如今的游戏界，随着技术、网络通信的进步，以及跨平台游戏的日居增多，打通了游戏平台之间原本根深蒂固的壁垒，使我们看到了越来越多提供跨平台联机服务的游戏，尤其是在新一个世代中，这种现象开始愈演愈烈。如今，玩家不仅可以使用自己的 PS4、Xbox 和 NS 与 PC 端的玩家进行联机，甚至还能部分实现 Xbox、NS 和 PC 端三个平台之间的互联，从这个世代成长起来的玩家或许在今后很难再看到如上一个世代平台之间激烈的冲突与隔阂。

对于一款主打多人联机的游戏来说，开通跨平台联机功能所带来的好处要远远大于坏处，毕竟只有打通平台之间的壁垒才能最大限度地吸收更多的用户群体，为各个平台的玩家同时提供优质的服务和游戏体验。因提供跨平台联机服务而收益的例子有很多，远的有《我的世界》（支持 PC、XOne、NS、iOS、安卓之间互相联机）和《火箭联盟》（支持 PC、XOne、NS 之间互相联机），两者均成为了时下最流行的游戏之一，而近的例子便是《堡垒之夜》


IN THE UNITED STATES DISTRICT COURT
FOR THE EASTERN DISTRICT OF NORTH CAROLINA
WESTERN DIVISION
Civil Action No.: 5:17-cv-512

EPIC GAMES, INC.,
Plaintiff,
v.
CHARLES VRASPIR,
Defendant.

COMPLAINT

Plaintiff Epic Games, Inc. ("Epic" or "Plaintiff") complains of Charles Vraspir ("Vraspir" or "Defendant") as follows:

▲Epic对外挂制作者的诉讼文件。

和刚发售不久的《盗贼之海》（支持 XOne 和 PC 之间互相联机）了。作为一款同时加入了微软推出的 Xbox Game Pass 和 Xbox Play Anywhere 服务的游戏，《盗贼之海》尽管在完成度上有待打磨，但凭借玩家之间的高度互动和有趣的社交仍然在主机和 PC 端收获了总计 200 万的用户，这个数字与微软提供的完善的跨平台联机服务不无关系，当玩家与朋友之间在共同玩游戏时不再受到来自平台的客观限制时，其购买这款联机游戏的欲望也会得到成倍地增加，并最终反映在销量上。

对于《堡垒之夜》来说，开发团队从很早的时候便开始着手推进全平台联机的计划。试想一下，如果玩家在游戏中购买的道具能够在其他平台进行使用，并且还能与来自其他平台的玩家组队游玩，即便是移动端的玩家也能获得和主机端相同的体验——这是一个十分富有野心和新引力的方案。幸运的是，《堡垒之夜》已经获得了一个天然的优势：强大且全平台适用性极强的 Unreal Engine 能够有效减少开发团队将其移植到其他平台所需的时间和技术难度，同时在跨平台联机时提供更加稳定、安全的保障。如今随着游戏的日渐火爆，Epic 的全平台联机计划时间表也在有条不紊地进行着，伴随移动端的推出，这个看起来不可能的计划正在变成现实，目前看来惟一的阻碍或许来自在跨平台联机，尤其是与 XOne 平台联机上始终保持谨慎态度的 SIE，但微软和 Epic 的积极态度仍然不免让人产生些许期待，也许史上首款支持 XOne 与 PS4 平台互相联机的游戏就是这款创造了无限可能的作品。

结语

《堡垒之夜》从 2017 年下半年推出至今，所取得的各项成就表明了它已经圆满完成了一个“追赶者”所应做到的一切，大逃杀模式的成功推出在这个过程当中居功至伟。如今，它在游戏设计维度上的广度和深度已经远远超越了与之竞争的对象，结合成功的商业策略和全平台联机战略的实施，相信在接下来的时间里《堡垒之夜》会在扮演“引领者”的角色上做得更加出色。



也许史上首款支持 XOne 与 PS4 平台互相联机的游戏就是这款创造了无限可能的作品。



不知道是不是由于本作登场角色太多的缘故，最近官方在放出旧“VII班”的角色消息时几乎都是让他们拖家带口扎堆上，这也使得本期前线里的大部分篇幅都要用在介绍角色上了。不过相对的，官方也正式公开了本作的剧情梗概，当中的信息量可谓不小，也叫人猜不透本作的剧情走向。

文 秋纱雨　美编 NINA

※本前线内含《闪之轨迹III》的剧透。

PS4

英雄传说 闪之轨迹IV		Falcom	
英雄传说 闪の轨迹IV -THE END OF SAGA-		角色扮演	日版
2018 年秋季	本地 1 人	无对应周边	
售价未定			

剧情梗概

“——那就让我们开始吧，黎恩。”

“开始演绎把世界涂抹上绝望的昏暗童话故事结局。”

他一直蹲坐在幽深的黑暗里——

再也回不来的光辉，散布在帝国里的诅咒。

无论怎么后悔也后悔不完。

无论怎么质问也得不到答案。

对没法守护重要之人，还做出了不可挽回之事的自己绝望，甚至连成为了“祭品”的命运都平静地接受了下来。

这就是“灰之骑士”黎恩·舒华泽的末路。

——然后，世界开始朝着终焉运转。

埃雷波尼亚这个大陆最大的军事国家开始在“大地之龙”（耶梦加得）的名号下吞食世界……

同时，世界也被最差劲最恶劣同时也是最佳的一手给缠上巨龙，他们为了取其首级而开始行动。

企图利用这劫火来成就宿命愿望的漆黑意志，以及为了主人的计划而手段的盘蛇们。

哪怕知道会被他们盯上——

“——既然如此，哪怕要抓住那个人的胸口也要让他明白到‘不对，并不是这样的’！”

“这不是只有我们才能做到的‘任务’吗？！”

——这话语，让磨损的灵魂再次燃起了火焰。

埃雷波尼亚帝国，托尔兹军官学校“Ⅶ班”。

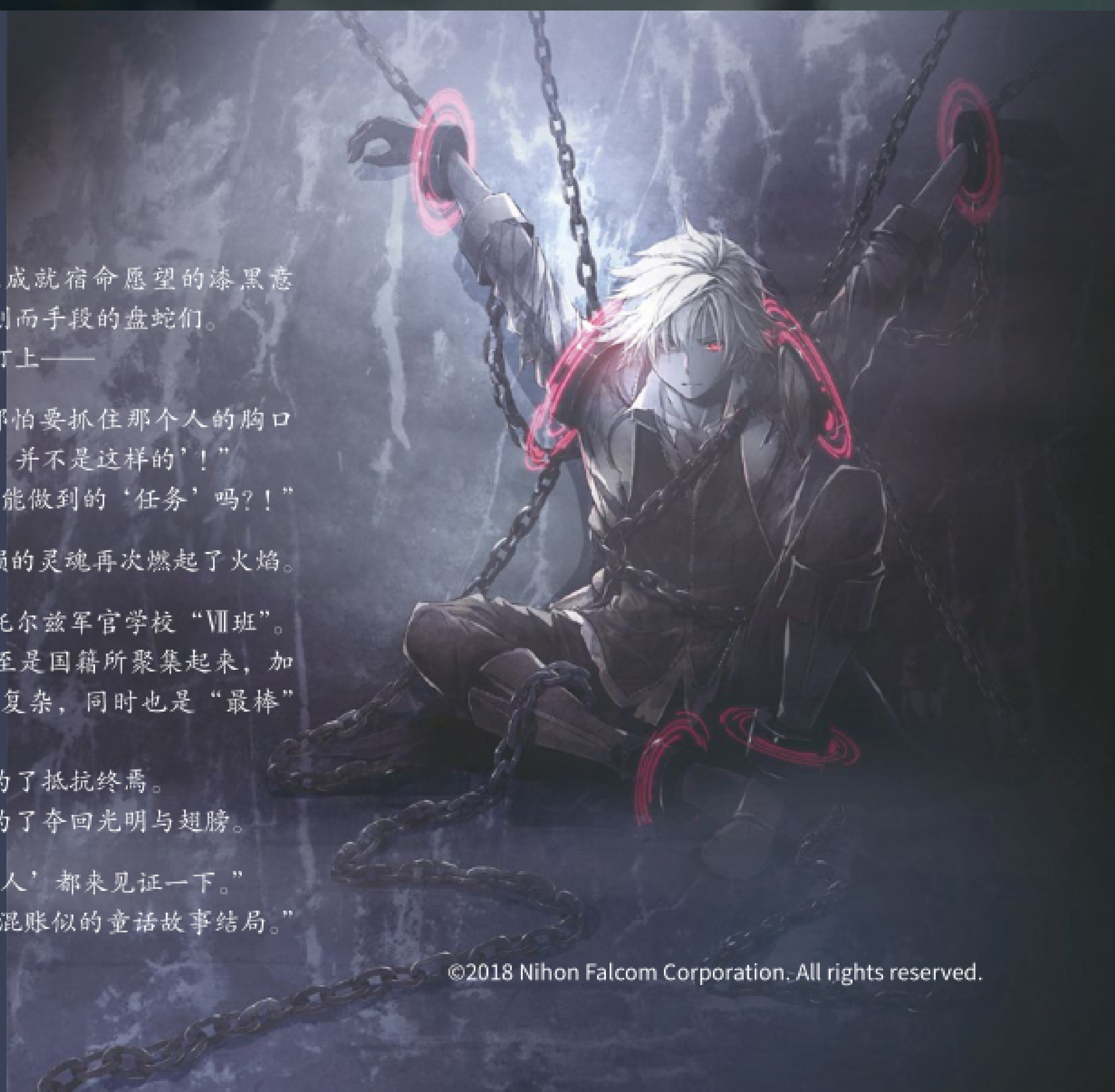
跨越身分、立场甚至是国籍所聚集起来，加入了第二代在内的来历复杂，同时也是“最棒”的班级。

他们站了起来——为了抵抗终焉。

他们挺身而出——为了夺回光明与翅膀。

“来吧——让‘所有人’都来见证一下。”

“看看这最恶劣的，混账似的童话故事结局。”



©2018 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

旧“Ⅶ班”成员与相关成员



亚莉莎·莱恩福尔特 CV：堀江由衣

帝国最大重工业制造商“莱恩福尔特（RF）”集团的千金，旧“Ⅶ班”的成员之一。

从军官学校毕业后发挥着遗传自母亲的管理能力，作为 RF 集团的高级经理构建和爱普斯泰恩财团的合作体制，每日都在业务里忙碌着。

在帝国发生异变的时候，作为旧“Ⅶ班”的成员协助黎恩等人，但是在事件里原本早已去世的父亲突然出现在帝国里，宣告了令人惊讶的事实。在同一时间，RF 集团的女仆雪伦也和亚莉莎告别，回到了老巢——结社“噬身之蛇”里。





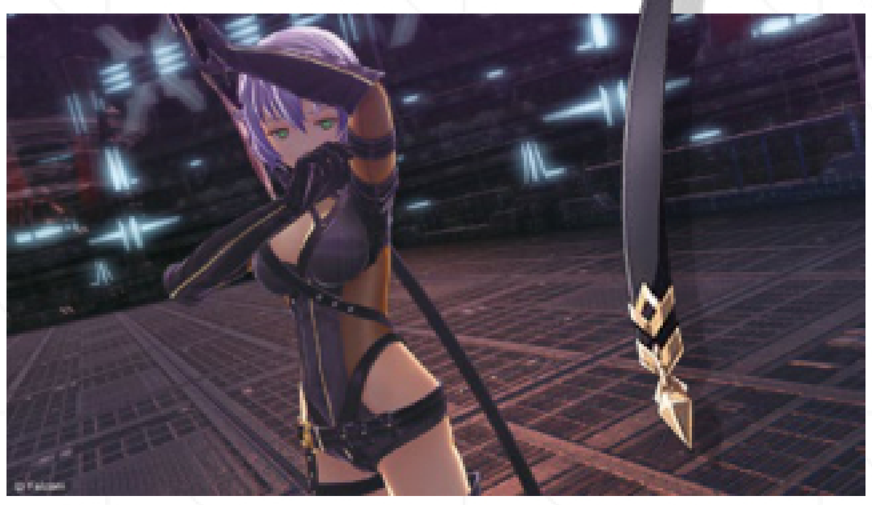


“死线”克鲁格 CV：尤加奈

拥有“告死战域”别名的结社“噬身之蛇”执行者 No. IX。

过去曾作为莱恩福尔特家的女仆服侍伊琳娜会长，同时也作为一个无懈可击的超级女仆来协助着亚莉莎以及“Ⅶ班”的成员们。至今为止她都以结社赋予执行者的“认可成员的所有自由”这一规定来和结社保持距离，但是当黑之艾尔贝利希出现在表面舞台的同时，她与伊琳娜的“契约”也就结束了，之后她回到了结社，作为执行者，向亚莉莎举起了刀刃。







黑之艾尔贝利希 CV：安元洋贵

在帝国历史背后消声觅迹的“地精”一族族长。能够驱使名为“兽魔眼”的战术壳。

数百年前失踪之后，连魔女都不能找到他的踪迹。不过之后“地精”们以“黑之工房”名义，作为结社的技术网络“十三工房”之一潜伏着，参与了无数的兵器、战术壳以及人造人的制造工作。为了实现侵蚀帝国的灾厄而出现在表面舞台，对铁血宰相奥斯本誓翼作为“地精”的绝对忠诚。

其真正身分是亚莉莎的父亲、伊琳娜会长的亡夫法兰兹，但是……？



▶艾尔贝利希的语气仿佛是陌生人，“他”真的是亚莉莎的父亲本人吗？



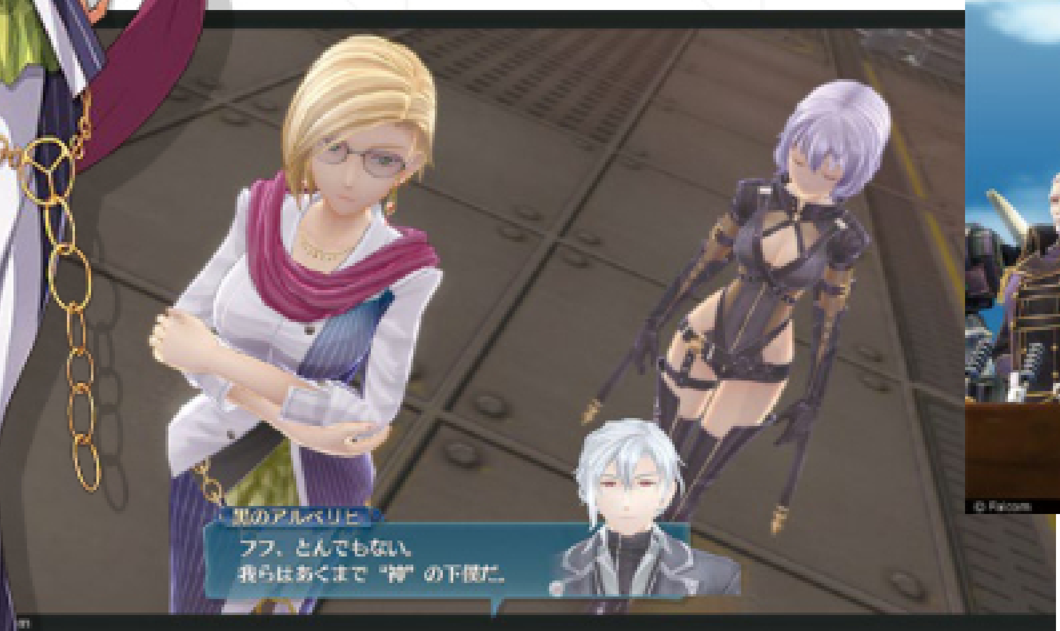


伊琳娜·莱恩福尔特

CV：住友优子

亚莉莎的母亲，有着过于常人的经营手腕的 RF 集团现任会长。

曾因为将父亲古恩赶出集团和接受大量兵器的制造订单而与女儿之间产生裂痕。不过在内战中，被软禁的伊琳娜被亚莉莎和旧“VII班”所救，让母女之间的关系开始修复。一边守望着开始协助她工作的亚莉莎，一边借助女仆雪伦的能力来让 RF 集团更上一层楼。但是在帝都发生异变时，由于早已辞世的丈夫法兰兹以“黑之艾尔贝利希”的身分出现，使得莱恩福尔特家的一切都脱轨了。





▲本作里梵戴克学院长和伊琳娜估计会站在主角团的对立面也说不定。





▲还在“漆黑星杯”内的三人，这也许是游戏开始不久的剧情？



艾玛·米尔斯汀

CV：早见沙织

旧“VII班”的班长，古老的存在“魔女眷属”一族的魔女。

在学生时代里一边寻找着姐姐薇塔·克洛提德，一边作为“灰之骑神”起动者的引导者，与黑毛瑟蕾奴一起辅助着黎恩。在毕业后回到故乡里，从罗赛莉亚那里学到了力量和知识，作为独当一面的魔女开始再次搜寻克洛提德。在帝都里和克洛提德平安重逢，决定暂时携手，但是哪怕是有着魔女的力量，也没能防止不祥的灾厄降临。







▲如果仔细看的话可以发现罗赛的服装有所变化，也许这就是罗赛恢复为成年形态的样子？

绯之罗赛莉亚

CV：水桥香织

以稚嫩的外表用老成的语气说话为特征的“魔女眷属”长老，年龄高达 800 岁。

和同是魔女一族的艾玛与薇塔是没有血缘关系的祖孙，同是也是她们的魔术老师。和新“VII班”的活动一起出现在帝国各地，对寄宿着鬼之力的骑神起动者黎恩留下过忠告。在帝都发生异变的时候，为了防止诅咒扩散而与星杯骑士团携手，在向黎恩等人公开身分的同时决定协助他们一臂之力。

薇塔・克洛提德

CV：田村由加利



结社“噬身之蛇”的第二注使徒“苍之深渊”，同时和艾玛一样，是“魔女眷属”的其中一员。

为了完成结社的“幻焰计划”，在内战里利用着贵族派，但是在最后的棋局里被“铁血宰相”奥斯本夺取了整个计划，此后就从黎恩和艾玛等人面前失去了踪迹。之后她因为和其他使徒意见相左而远离结社，接受作为赞助人来与她进行接触的下一任凯恩公爵缪泽的委托，在帝国各地展开活动。

以帝国的异变为契机与缪泽组织起来的“白色大地起义军”汇合，和奥蕾莉亚一起再次在众人面前失去了踪迹……





◀考虑到有《闪轨2》的前例在先，薇塔在本作里有可能会入队？

盖乌斯・沃泽尔

CV：细谷佳正



旧“VII班”的成员之一，信仰风与女神的游牧名族“诺尔德之民”的青年。

从学校毕业后，因为在故乡诺尔德高原发生的某个事件而从守护骑士巴克霍恩处继承了第八位的“圣痕”，成为了所属于七曜教会的星杯骑士。在教会总部亚尔特利亚法国接受修炼之后返回到帝国，宣布作为旧“VII班”成员协助黎恩等人。

他为了守护诺尔德和第二个故乡・帝国而奋战，但是哪怕有着守护骑士第八位“绝空凤翼”的强大力量也没法防止帝国的灾厄降临。







▲在背景可以看到疑似守护骑士专用的飞船梅尔卡瓦的物体。

汤玛斯・雷山德

CV：松本考平



所属于星杯骑士团的守护骑士第二位“匣之术士”，同时也是星杯骑士团的副团长。

一开始是作为托尔兹军官学校的历史教官潜伏在帝国里。为了阻止被称之为“巨硕黄昏”的不祥灾厄，他和从骑士一起回收和解读记述着帝国历史的过去与未来的古代遗物“黑色史书”，有时候还设计与精通帝国历史的“魔女眷属”进行接触等，在黎恩等人新旧“VII班”活动的背后进行着各种动作。

——但是，汤玛斯等人的努力成了泡影，因奥斯本宰相以及“地精”、结社“噬身之蛇”等多方势力，使得灾厄成为了现实。



尤西斯·艾尔巴雷亚

CV：立花慎之介

四大名门之一艾尔巴雷亚公爵家的次男，治理着帝国东部克鲁琴州的智勇双全贵公子。旧“VII班”的成员之一。

在内战结束后，代替身为主谋之一而被逮捕的父亲赫尔穆特和就任了克洛斯贝尔首任总督的哥哥卢法斯，担任起了故乡克鲁琴州的“代理领主”。关注着贵族在帝国里应有的样子，作为代理领主参加决定下任凯恩公的“联邦会议”等，在这类活动上投入着精力。

但是在帝都的异变发生时，得知了哥哥血缘关系的黑暗事实，之后更是目睹了等同于家人般的“少女”在眼前死亡的惨况。



▶从台词来推断，这场景应该是刚从“漆黑星杯”里逃出来后不久的场面。





▲做出开战宣言的卢法斯，也许会和《空轨SC》一样在主线里会有阻止两国开战的剧情？



▲两旁站着肯帕雷拉和路嘉。

卢法斯·艾尔巴雷亚

CV：平川大辅

四大名门之一艾尔巴雷亚公爵家的长子，同时也是直属于奥斯本宰相的“铁血之子”首领。

在内战时一边作为帝国联合军总参谋提出华丽的战术，一边在背后与作为革新派的奥斯本宰相一起联手，成功弱化帝国势力。此后就任了吞并成为帝国领土的克洛斯贝尔州首任总督。通过精妙的情报管制来压制着市民们对帝国的反抗情绪，发挥着作为“铁血之子”首领深不见底的才能。

在帝都的异变里，阻挡了新旧“VII班”，并且向尤西斯告知了自己的出身以及艾尔巴雷亚家的扭曲血缘关系。







菲·克劳塞尔

CV：金元寿子

出身自猎兵团“西风旅团”的年轻游击士，拥有高超的战斗技术和惊人的体能。旧“VII班”的成员之一。

在内战的时候，因与过去的猎兵同伴重逢，以此为契机而决定走上游击士的道路，在教官莎拉的指导下获得了正游击士的资格。在帝国内外进行游击士活动时，与早已死去的团长路嘉以及在内战后失去踪迹的猎兵团同伴杰诺、莱奥尼达斯再次见面。

在面对将自己养育成人的路嘉，菲展示了自己作为“VII班”成员和游击士的成长，但是路嘉复活的原因以及他们协助“地精”的理由都没能弄明白的时候，帝国的诅咒发动了。

路嘉・克劳塞尔

CV：大冢芳忠

率领着大陆最强的佣兵团“西风旅团”的团长，身经百战，而且是菲的养父。

在数年前与敌对猎兵团团长的决斗里同归于尽，在菲和其他团员面前咽了气。但是不知道是因为什么理由，之后他作为“紫绀骑神”捷克特的起动者复活，和前团员杰诺与莱奥尼达斯一起出现在菲的面前。

在不祥的诅咒散布在帝国各地的时候，路嘉将作为起动者的其中一员展开行动。











“陷阱使”杰诺

CV：松本考平

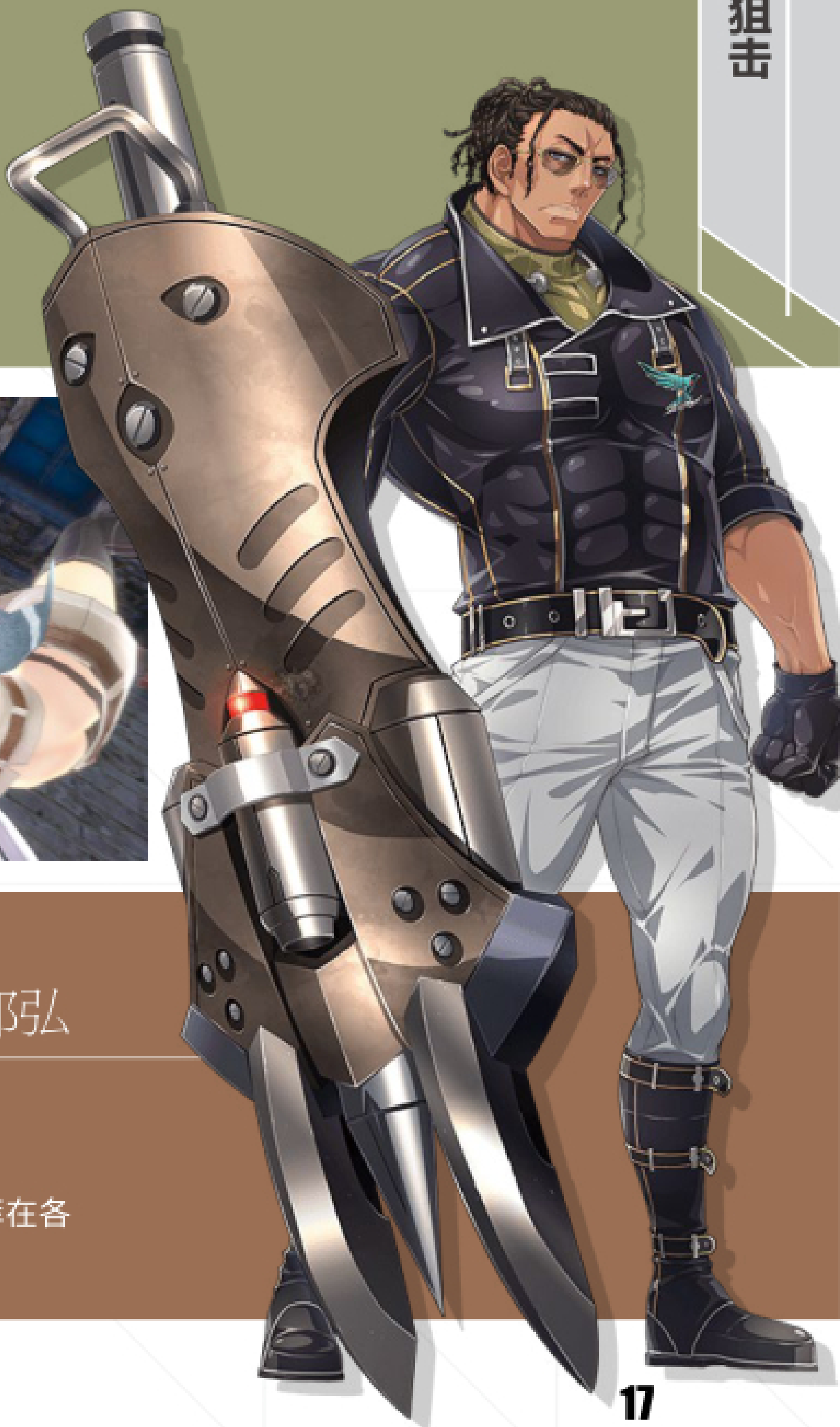
曾担任猎兵团“西风旅团”连队长的原猎兵团成员之一。

因为擅长使用猎兵团特有的陷阱来策划战术而有着“陷阱使”的别称。在内战里对菲留下“夺回团长”之后就在帝国境内失去踪迹，但是之后和早已死去的团长一起出现并协助“黑之工房”。

面对着作为游击士而想要面对帝国危机的菲，他似乎想要对她传达些什么。







“破坏兽”莱奥尼达斯

CV：矶部弘

和杰诺一起行动的猎兵团“西风旅团”原成员之一。

使用巨大的狙击型的刺刀导力步枪在战场上将敌人给彻底破坏的样子而被人称之为“破坏兽”。

和因不明原因复活的团长一起在帝国各地出现，和过去同为团员的菲也产生冲突，不过看着作为游击士的菲在各地的活跃而发自内心地感到高兴，从言辞里能够感受到他对菲的亲情。

艾略特·克雷格

CV：白石凉子

帝国军知名的猛将“红发的克雷格”的长子，在帝国巡回演出的天才音乐家。旧“VII班”的成员之一。

从托尔兹军官学校毕业之后升学到帝都音乐学院就读，在成功以念想已久的音乐家身分出道之后，在帝国各地进行巡演活动的同时，利用他无所顾虑的身分来协助黎恩和新“VII班”的活动。

在发起了国家总动员法，并且不祥的诅咒发动了之后，父亲所属的帝国正规军成为了对新旧“VII班”来说十分明确的“敌人”时，艾略特也用他的音乐之力来与帝国的灾厄做出抗争。







▲艾略特口中的黑发占卜师也许是粉丝们所熟悉的某位军官学校校友。





◀和劳拉站在一起的杜芭莉，杜芭莉和“VII班”成员和平地共居一室情景也是少见

劳拉·S·亚尔赛德

CV：伊濑茉莉也

旧“VII班”的成员之一，磨砺着剑之道的武术名门亚尔赛德家千金。

从托尔兹毕业之后，她和父亲亚尔赛德子爵一起进行着修炼，在一年半的短时间里获得了亚尔赛德流的皆传，达到了导师代理的水准。此后一边兼顾着修行来在帝国各地的道场进行巡回，一边协助黎恩和新“VII班”的活动。

在帝国处于危难时，她也作为旧“VII班”成员加入黎恩等人的战斗，但是在这当中，亚尔赛德主角所指挥的战舰卡雷贾斯发生爆炸，等待着劳拉的是“与父亲离别”的悲剧。



▲向阿瑞安赫德道谢的劳拉，在本作里阿瑞安赫德的起动者身分会给故事带来什么样的影响？

▼画面右侧站着托尔兹分校的露易婕，此时的他们已经和分校的成员汇合了吗？





马奇亚斯·雷格尼兹

CV：佐藤拓也

帝国政府的能人雷格尼兹帝都首长的儿子，就职于司法监察院的秀才气质努力家。旧“VII班”的成员之一。

从托尔兹军官学校毕业之后进入政治学院就读，毕业后到司法监察院就职。在帝国政府的压力里业务频频受限的同时，也利用着自己作为监察员的限权来助黎恩和新“VII班”成员一臂之力。

在帝都异变里被绝望的现状所逼迫着的同时，马奇亚斯作为司法监察院的其中一员，为了让帝国走上正道而开始行动。

关键词

魔女眷属
ヘクセンブリード

在远古时代，从空之女神手中继承了七至宝之一“焰之至宝”的一族末裔，在帝国的民间传说里有时候以善良魔女，有时候以邪恶魔女的身分出现。

这一族的魔女们从出生时就拥有着强大的灵力和“使魔”，能力特别高的人还能够自由自在地使用幻视和暗示等能力。

他们的寿命和普通人没有差别，不过统率着一族的“长老”罗赛莉亚不知为何已经活了800年以上。

地精
グノーム

在远古时代，从空之女神手中继承了七至宝之一“大地之至宝”的一族末裔，拥有着远超过塞姆利亚文明的高超技术力。

在过去曾与“魔女眷属”一起合作守护着至宝，但是在数百年前的某件事后他们就从帝国里消失了踪迹。在此之后，“地精”们以“黑之工房”名义，作为结社的技术网络“十三工房”之一潜伏着，参与了无数的兵器、战术壳以及人造人的制造工作。



黑之工房

以各种各样的形式参与过塞姆利亚大陆各地事件的技术者集团。其真正身分是在数百年前从帝国历史里消失的“地精”末裔，他们潜伏在暗中，随着时代发展改变自己的存在形式来存活下来。

参加结社的技术网络“十三工房”后吸收当中的技术、向猎兵团提供最新兵器来收集战斗资料、抢夺炼金术士们建立起来的人造人制造法等，为了达到某个目的而不择手段地提高着自己的技术力。



七曜教会

信奉着塞姆利亚大陆里有着最多信仰者的空之女神的巨大宗教组织。

据说在引起古代“塞姆利亚文明”毁灭的“大崩坏”后教会就成立了起来，引导着在混乱中不知所措的民众们。

伴随着导力革命后的技术发展，其影响力也略有减弱，不过在学问、教育、医疗等各种各样的领域里，现在也依然担任着为民众们启蒙的立场。



星杯骑士团
グラールリッター

负责回收蕴含着危险力量的古代遗物以及处理其相关事件的七曜教会秘密骑士团。

由于有着“异端审判”等不可公开的职责，知道他们存在的人并不多。星杯骑士团由身上寄宿着“圣痕”，拥有强大力量的12个守护骑士以及辅助他们的正骑士与从骑士组成。现在由守护骑士第一位“红曜石”爱因·瑟尔纳特担任骑士团总长。

黑色史书

在帝国各地极少数能够被人们发现的，有着书本外形的一种古代遗物。

上面似乎记载着关于“过去”和“未来”的各种事件，连旧诺森比亚大公国出现的“盐之桩”、利贝尔王国发生的“导力停止现象”等帝国外的事件都有预言。

其中也记载着关于帝都灾厄的预言，但是之后的内容还尚未判明，就连进行史书的回收与解析的七曜教会都无法掌握此后帝国和大陆各国将会发生的事件。

此外，“黑色史书”原本是埃雷波尼亚帝国的所有物，仅有王位继承者能够阅读当中的内容。

新地标

艾林之里

“魔女眷属”的隐蔽村落，生养了艾玛和克洛提德的故乡。

四周都是雾气，如同幻想乡般的风景扩展开来，在附近还有着魔女用于举行特别仪式的设施。

村落位于帝国西南部，不过没有魔女潜质的人无法察觉到这个村落的存在。



艾玛的眼镜和帽子

艾玛的眼镜和帽子是在《闪轨4》故事开始，也就是紧接着《闪轨3》结局后的剧情里丢失的。

文 纱迦 美编 Juxi

SOULCALIBUR VI



在上次“前线狙击”推出的前夜，官方紧急宣布追加了来自《巫师 3 狂猎》的杰洛特，由于时间关系，我们仅能放上一张图进行说明。本期在追加对他的详细介绍同时，还会介绍近日公布的两名新角色，以及一些有关游戏的新情报。

PS4 / XOne			
灵魂能力VI		BNEI	
SOULCALIBUR VI		格斗	中文版
2018 年内	本地 1 ~ 2 人，在线 2 人	无对应周边	
售价未定			

※Steam 版发售日未定



传说之白狼 杰洛特 Geralt

性别：男
籍贯：不明
身高：不明
体重：不明
生日：不明
血型：不明
使用武器：长剑
武器名：钢剑和银剑
流派名：狼流派
人际关系：不明

本作的客串角色，全球销量超过千万的大作《巫师 3 狂猎》的主人公。系列 2、4、5 和 PSP 版都有来自其他公司的版权角色客串，杰洛特便是 6 代的客串角色。杰洛特穿越到游戏中的原因不明，不过猎魔人的城堡凯尔·莫罕也一并穿越过来成为他的主场。本作中的杰洛特不会像原作那样不经摔。

气槽和聚魂



本作有着类似于必杀槽的气槽存在，位置在画面中偏左 / 偏右处。气槽像一段弧形，玩家攻击或防御时气槽就会增加，每涨满一次，气槽下方的数字就会加 1，这代表蓄满了一条气槽。气槽第一条为绿色，第二条是黄色。

本作发动聚魂时会消耗 1 条气槽，发动后气槽会变为白色全满，之后气槽会随时间而逐渐减少，当减为零时聚魂状态消失。这个设定与过去是不一样的，过去的聚魂可以无限发动，不消耗任何东西，只是同样有限制时间。不过本作发动聚魂会产生攻击判定，虽然不会造成实际的伤害，但能够把对手推远。因此聚魂也可以用来拉开和对手的距离，但对手如果防住的话被推动的距离会变短。如果发动聚魂时对手在空中，那么对手会直接倒地。

本作中聚魂发动后能使用聚魂状态下限定的招式，其中不乏威力很大的招式。另外超必杀技必须要在聚魂状态中才能发动，且发动后强制解除聚魂状态。

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.



明日之魂

西格飞

Siegfried Schtauffen

性别：男
籍贯：神圣罗马帝国 / 奥伯格森堡
身高：172cm
体重：70kg
生日：2 月 6 日
血型：A 型
使用武器：阔剑
武器名：镇魂曲
流派名：我流
人际关系：母亲玛格丽特，父亲弗雷德里克

情理之中、意料之外的角色。按照设定，他在本作的时间线上应该就是噩梦。参加盗贼团的西格飞在失手杀了自己的骑士父亲后浑浑噩噩，直到在《魂之利刃》的故事完结后，他来到多喜封印邪剑的地方，结果被未死的邪剑附身变为了噩梦。本作中噩梦被爆甲后还会露出西格飞的脸。不过由于他人气太高，最终还是强行参战。当然这也是有先例的，在《灵魂能力》初代中他同样以人类之姿参战过。



封魔之胧影

多喜

Taki

性别：女
籍贯：日本 / 封魔之里
身高：170cm
体重：53kg
生日：不明
血型：A 型
使用武器：两把忍者刀
武器名：裂鬼丸、灭鬼丸
流派名：梦想拔刀流
人际关系：双亲、兄弟已病死，师父斗鬼被她杀死

封魔之里的忍者一直都在和魑魅魍魉斗争。然而多喜的恩师斗鬼受妖刀灭鬼丸的蛊惑而丧失心智，最终在与多喜的决斗中被她杀死。出游海外的多喜一路追随邪剑的气息，最终目睹在《魂之利刃》的决战中索非蒂亚击碎邪剑的一幕，不过邪剑的殊死一击重伤了索非蒂亚，于是多喜便杀死塞万提斯将她救出。在机缘巧合下邪剑的部分碎片融入了灭鬼丸，而她又感受到新的邪恶袭来。

多喜因其性感的造型，一直是系列的超人气角色。本作中多喜的脸部建模和 4 代相仿，在发动特定招时身上会出现梵文。一向以系列最快速度而著称她的，这次又增加了 5 代中她徒弟的招式，实力超群。

关于故事和角色

本作的故事发生于《魂之利刃》之后、《灵魂能力》之前，故事也会介于两者之间，两部作品的情节都有可能出现，当然也有新的故事。此前的体验版中，选人画面有 20 个格子，不过这并不代表什么，实际游戏并不止 20 个角色。

《铁拳 7》加入《FF15》的诺克提斯，这曾让制作组大为震惊。原本他们有考虑过是否让诺克提斯成为游戏的客串角色，不过由于《铁拳 7》的开发时间远早于《灵魂能力VI》，而《铁拳 7》的制作组保密工作做得很好，所以他们也是很晚才知道。尽管制作组认为诺克提斯更适合《灵魂能力VI》，不过也承认他在《铁拳 7》里的表现也不错。

由于《星球大战》的版权如今属于迪士尼，制作人坦言高昂的版权费使得再次联动已经不太可能。至于 2B 会不会加入（注：无论在日本还是欧美，2B 都是本作呼声最高的客串角色），制作人仅表示自己很喜欢《尼尔 自动人形》这个游戏，并认识横尾太郎。





联机相关



本作暂不考虑支持跨平台联机，主要是因为需要索尼微软达成协议。跨平台联机在技术上是可行的，但难度高。因为本作和《铁拳 7》一样，对于帧数十分敏感，而要跨平台克服这一问题就更加棘手了。

《铁拳 7》刚发售时，联机服务曾经备受玩家诟病，后来制作组通过更新解决了这个问题。而《灵魂能力VI》有获得《铁拳 7》制作组的技术支持，这将避免《灵魂能力VI》重蹈覆辙。



※Steam版发售日未定

NS PS4 XOne		
无双大蛇 3		Koei Tecmo
无双 OROCHI 3		动作冒险 / 中文版
2018 年内	本地 1 ~ 2 人，在线人数未定	无对应周边
售价未定		

文 纱迦 美编 NINA

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.



在经过《真 · 三国无双 8》意料之中的失败后，“《无双》系列”势必会回归传统玩法，而最能体现系列特色的分支，自然就是《无双大蛇》。果不其然，《无双大蛇 3》正式公布，多达 170 人的史上最强阵容令人咋舌。而从目前公布的情报来看，本作很明显是有“拨乱反正”的决心。下面就让我们来一睹本作的庐山真面目！

170人的超豪华阵容！

在《无双大蛇 2 终极版》中，玩家可操作的角色数量已经超过了 140 人，而本作则是更上一层楼，达到了 170 人！目前官方已经公布了其中的 164 人，除了系列的原创角色外，其余人全部来自《真 · 三国无双》和《战国无双》两大系列。关于出场角色，还有若干耐人寻味的发现。

·“《真 · 三国无双》系列”出场角色截止至《真 · 三国无双 7 帝国》，不包含《真 · 三国无双 8》的新增角色。另外角色造型均以 7 代为准。

·“《战国无双》系列”出场角色截止至《战国无双 4- Ⅱ》，不包含《战国无双 真田丸》的新增角色。

· 除这两个系列外，来自其他作品的角色全部没有登场，包括来自 Koei Tecmo 自社游戏的角色，如隼龙、霞、绫音。

·“《无双大蛇》系列”迄今为止所有的原创角色全部加入，包括同一角色的不同变化以及所有的 BOSS 级角色。



已公布的164人列表

《真 · 三国无双》

共 83 人，前 16 人为首次加入本系列。

乐进	吕玲绮	张飞	周泰	月英	丁奉
李典	荀彧	诸葛亮	凌统	孟获	晾禅
鲁肃	夏侯惇	刘备	孙策	蔡文姬	星彩
韩当	典韦	貂蝉	孙权	大乔	练师
关兴	司马懿	吕布	马超	姜维	马岱
张苞	张辽	许褚	黄忠	贾诩	祝融
关银屏	曹操	夏侯渊	魏延	司马师	关索
贾充	周瑜	徐晃	关平	司马昭	鲍三娘
文鸯	陆逊	张郃	庞统	邓艾	庞德
张春华	孙尚香	曹仁	董卓	王元姬	王异
于禁	甘宁	曹丕	袁绍	钟会	郭嘉
朱然	孙坚	太史慈	张角	诸葛诞	徐庶
法正	赵云	吕蒙	甄姬	夏侯霸	左慈
陈宫	关羽	黄盖	小乔	郭淮	

《战国无双》

共 56 人，前 13 人为首次加入本系列。

藤堂高虎	前田庆次	丰臣秀吉	前田利家
井伊直虎	织田信长	今川义元	长宗我部元亲
柳生宗矩	明智光秀	本多忠胜	加西亚
真田信之	石川五右卫门	稻姬	佐佐木小次郎
大谷吉继	上杉谦信	德川家康	柴田胜家
松永久秀	阿市	石田三成	加藤清正
片仓小十郎	阿国	浅井长政	黑田官兵卫
上杉景胜	女忍者	岛左近	立花宗茂
小早川隆景	杂贺孙市	岛津义弘	甲斐姬
小少将	武田信玄	立花訚千代	北条氏康
岛津丰久	伊达政宗	直江兼续	竹中半兵卫
早川殿	浓姬	宁宁	毛利元就
井伊直政	服部半藏	风魔小太郎	绫御前
真田幸村	森兰丸	宫本武藏	福岛正则

《无双大蛇》

本系列原创角色共 25 人，暂时未公布新加入角色。

远吕智	平清盛	三藏法师	酒吞童子	玉藻前
妲己	源义经	弁庆	哪吒	九尾狐
太公望	孙悟空	百百目鬼	素戋鸣	应龙
伏羲	卑弥呼	牛鬼	安倍晴明	哪吒（人型）
女娲	真 · 远吕智	辉夜姬	神农	混沌

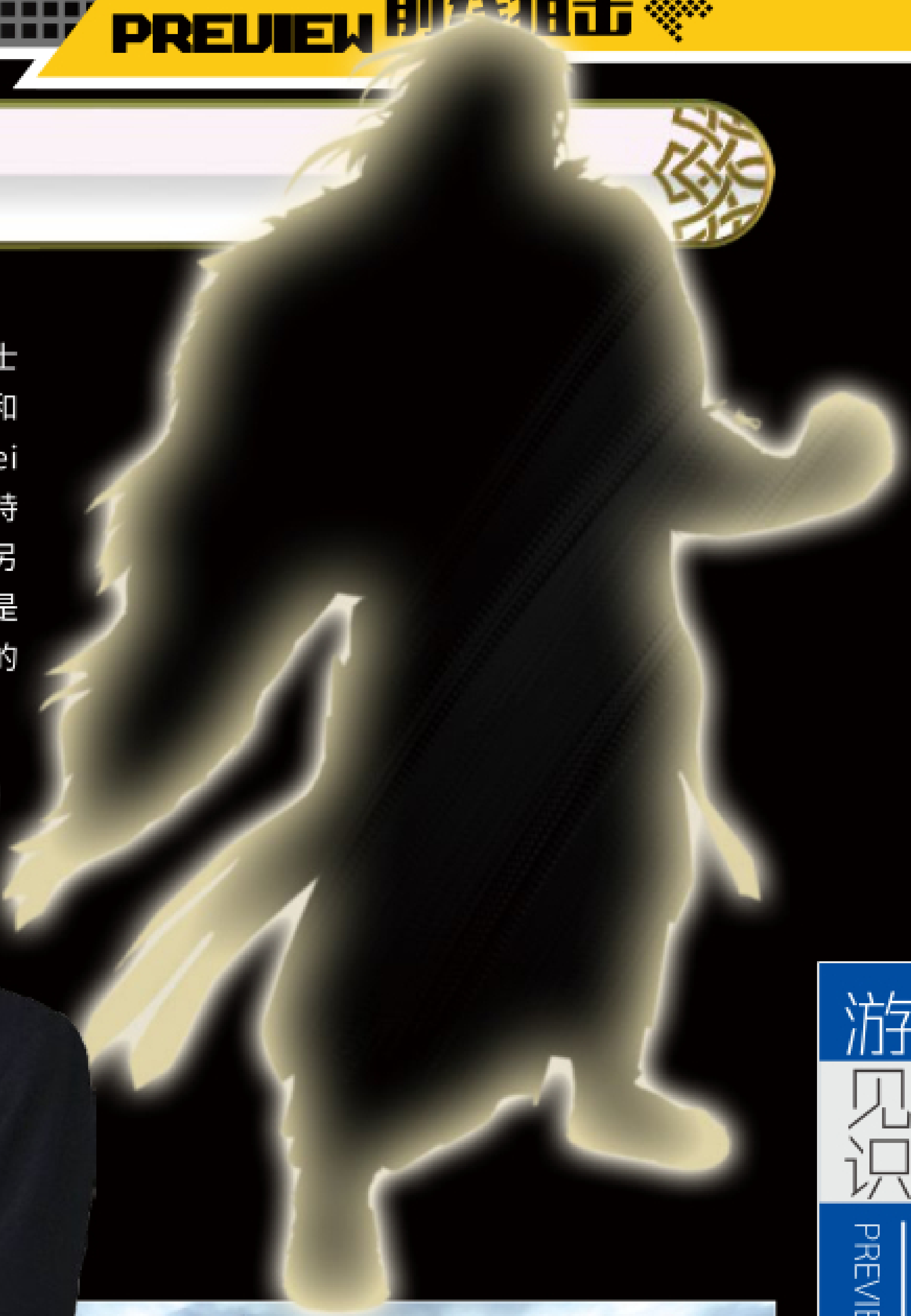


故事简介

在 1 代的故事中，远吕智扭曲时空，将战国及三国的世界融合，希望能找到给予自己死亡的强者。众英雄齐心协力打倒了远吕智，然而在 2 代的故事中，濒临毁灭的世界意志创造了更为强大的蛇妖，将一切都破坏殆尽。幸好在辉夜姬的帮助下，英雄们穿越时空改变过去，阻止了世界的灭亡。在 2 代的故事最后，英雄们回到了自己的世界，一切记忆也随之消失。

然而，如今世界再度融合，曾经携手作战的英雄们来到了新的异世界，在幕后引导这一切的是奥林匹斯之神宙斯，其动机无人得知。而找出真相、返回自己世界的关键，就在蕴藏着神奇力量的 8 个手环中。抱着不同信念的英雄们，根据自己的信念展开了新的战斗！

敌人在希腊？



早在游戏的首个预告片中，我们就看到了疑似十二宫的建筑存在，这不由得让人怀疑新的战斗是否会和希腊众神有关。如今官方证实了这一点，这回英雄们的敌人就是宙斯。在余下来的 6 个还未公布的角色，相信绝大部分就是希腊众神了，而宙斯、雅典娜这种具有代表性的神肯定都在其中。目前宙斯人设公布了一个黑影，从轮廓来看和传统造型比较接近。由于系列一向有“即使 BOSS 也能用”的传统，想必宙斯也将是玩家可操作角色。

说到十二宫，想必大家首先会想到《圣斗士星矢》。不过游戏的制作人已经明确表示，本作和《圣斗士星矢》并无关系。不仅如此，就连 Koei Tecmo 自社推出的、和希腊神话有直接关系的《特洛伊无双》，其相关角色也不会在本作中登场。另外希腊并不会成为游戏舞台，本作的冒险世界是一个融合了三国与战国、并加入西方神话元素的全新的异世界。

古泽正纪简历



本作的制作人古泽正纪先生，生于 1977 年，自 1998 年进入 Koei 以来，参与了多款游戏的制作。由他担任制作人的上一部作品，是 2017 年的《全明星无双》。以下是他的主要简历：

2005年	PS2《真·三国无双4 猛将传》主程序设计
2007年	PS2《真·三国无双5》主程序设计
2011年	PSV《真·三国无双 NEXT》主程序设计
2012年	PSV《信长之野望 天道 威力加强版》导演
2014年	Wii U《塞尔达无双》导演
2015年	PS4/PS3《勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城》技术总监
2016年	PS4/PS3《勇者斗恶龙 英雄集结 II 双子之王与预言的终焉》技术总监
2017年	PS4/PSV《全明星无双》制作人



有取舍的动作要素

在本作公布之初，玩家最关心的就是如何安排《真 · 三国无双 8》，因为《真 · 三国无双 8》的玩法有很大不同，尤其是动作系统。本作已确定不会收录《真 · 三国无双 8》的角色，也不会采用《真 · 三国无双 8》的动作系统，武将仍采用系列传统的三人组队制，出招仍是传统的□△取消制。对于玩家关心的动作模组问题，本作承诺 170 名角色全部拥有独立的动作模组。当然这一点也算系列传统了，《无双大蛇 2 终极版》里的超过 140 名的角色都拥有独立的动作模组。

在动作要素方面，玩家另一个关心的问题是《战国无双 4》开始引入的神速系统过于霸道，它是否会在本作中登场。官方已经明确表示神速系统会保留下来。



新系统：神术

本作确定会加入名为神术的系统。官方没有对这个系统进行说明，但从公布的情报来看，神术可以理解为是每个角色的另一种动作模组，只是攻击方式类似于魔法。在图片和视频中能看到赵云、幸村等人拿着法杖、神仙棒之类的



奇妙武器，使出大范围的魔法攻击，看上去十分违和。这就是本作的新系统神术，只要角色拥有了对应的神器就可以发动。相信如果是魔法少女小乔、关银屏使用神术的画面，那一定是十分养眼的。

零散情报汇总

·本作的PS4、NS版会率先发售，之后稍晚时间会推出Steam版和XOne版。

·除《真·三国无双》、《战国无双》和系列原创之外的角色不会登场，《无双全明星》中的角色也不会。

·关于是否会有新的来自其他厂商的版权角色，目前无可奉告。

·本作不是开放世界玩法，不会加入狩猎、钓鱼这样的玩法。

·本作不会收录真·无双战场模式，也不会收录《无双大蛇2 终极版》里加入的无限模式。

·本作支持本地分屏双打，也支持在线多人游戏。而且除了故事模式可以联机外，还会推出特别的在线多人模式。



噬神者 GOD EATER 3

在 4 月末举行的《噬神者 3》最速试玩会兼开发会议上，制作组公开了不少消息，其中最大的新闻大概就是本作的制作组从 Shift 换成了 Marvelous 第 1 工作室以及追加新神机“沉重圆月”，接二连三公开的日本媒体试玩影像也带来了不少新情报，就让我们来看看新武器和新系统的庐山真面目吧。

噬神者 3		BNEI	PS4
GOD EATER 3		动作	中文版
发售日未定	本地 1 人	无对应周边	
售价未定			

文 秋沙雨　美编 NINA



神机类型全公开

新神机“沉重圆月”

十分具有破坏力的新近战类神机，能够在圆月形状与如同斧头般的斧月展开形态之间来回变化。据制作人员称，该神机的设计概念是“任何人都能轻易驾驭的强大武器”，在开发会议总结上制作组还提到该神机受到了到场玩家的一致好评。

在通常状态下，沉重圆月的攻击范围广，而且因为形状大，刀刃面积广，所以攻击的有效范围也很大。

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

在斧月展开状态里沉重圆月会变形成巨斧的外形，这时候的攻击动作较为迟缓，但是攻击力大，适用于当敌人处于麻痹或者倒地状态时进行输出。在斧月展开形态里进行蓄力的话，沉重圆月还能进一步变形成镰刀形状的锯子外形，这时候角色无法进行移动，锯子的尖刺会持续不断对近身的敌人造成伤害。

此外，斧月展开状态下的沉重圆月攻击力会收到OP（OraclePoint，神谕点数）剩余量的影响，OP剩余量越多，沉重圆月的攻击力越高，反之，OP剩余量越少，沉重圆月的攻击力越低。这也在一定程度上限制了玩家使用远程神机。

不过不知道雷射枪的“神谕储备”功能是否能够计算在内，如果累积下来几个阶段的OP也享有该效果的话，也许雷射枪会成为沉重圆月的最佳搭档也说不定。



将在本作登场的神机

算上新增加的“噬咬双刃”和“沉重圆月”，共有12种神机将会在本作里登场。

近战类

短剑

短剑攻击力相对其他神机来说比较低，而且攻击范围较小，不过飞快的攻击速度足以弥补这一缺点，能够挑空进行攻击的“升斩刀刃”以及滞空状态下的空中垫步等操作注定了它在空战里的作用，除此之外在攻击后的正确时机里进行垫步和跳跃来取消硬直算是一大利器。在《噬神者 解放重生》里回归的“挑空斩时可以变形为远程类神机”操作确定将会在本作里登场，配合短剑的灵活性能够派上不小用场。



长剑

长剑有着与大剑差不多一样长度的刀身和稍微逊于短剑的攻击速度，它的最大特点是能够一边移动一边横向攻击的“突进斩”以及消耗OP来发动对应刀身属性的“脉冲刀刃”，除此之外还有在连段时重置攻击次数的“归零架势”，虽说灵活性不及短剑等高机动型神机，但是稳定的攻击手段和可应付多种耐性的灵活性也不能小看。



大剑

大剑的动作幅度大，相对的，对敌人造成的伤害也很高。能够使用通过蓄力来发动的“蓄力粉碎击”以及防御住敌人攻击之后迅速进行攻击同时还能让连段延续下去的“挡御上斩”，虽说动作与其他武器相比略显迟缓，但是高威力的输出依然让不少玩家毫不吝啬对其的喜爱。



蓄力矛

在通常状态下蓄力矛是攻击距离最远的神机，它在拥有蓄力功能的同时也有着不亚于短剑的机动性。无论是蓄力后能够使用的“蓄力滑刺”还是能够向后方进行回避的“后空翻”都能产生位移，来让玩家更好地控制走位。



喷射锤

喷射锤是强调在极近距离下和荒神进行战斗的神机，利用其喷射机能在高速移动的时候也能对敌人造成不小的伤害，同时也能使用喷射机能来使出“喷射连击”等特殊伤害。不过喷射机能对ST的消耗很是吃紧，在本作里新加上的“俯冲”系统不知道能不能一定程度上缓解这个问题。



变异镰

论所有神机里攻击范围最长的，那么变异镰就是毫无疑问的冠军。变异镰能够通过三个阶段的攻击来变换攻击范围，在“咬刃展开形态”下，能够使用正前方范围的“纵断牙”与前方弧形范围的“圆斩牙”来同时给予敌人多段的伤害。



远程类

冲锋枪

冲锋枪的连射能力在所有远程类神机里可以说是首屈一指的，冲锋枪专用的“速射弹”威力较低，但是有着一边移动一边进行射击的优点，还能够使用后退射击来躲过一些敌人的锁定攻击，在重视速度的战斗里对于想要能够灵活应对各种突发情况的玩家而言将会是个不错的选择。



关于NPC 在开发会议总结会上，制作人员用非常肯定的口吻回答了观众们“本作里会不会有女性NPC登场”的问题，答案是——那肯定会有啊！

狙击枪

狙击枪能够使用在没被敌人发现时可以完全隐藏自己踪迹的“匿踪力场”，是强调狙击的远程神机。“狙击弹”射程长而且发射速度快，在瞄准敌人弱点这方面可以说是十分出色。



散弹枪

散弹枪属于适合在近距离进行射击的神机，“散弹”的射程短，威力大，同时还拥有能够向正前方突进的“猛冲火力”，能够一口气缩短与敌人的距离，让对方进入玩家的攻击有效范围中。



雷射枪

雷射枪在本作里完全取代了轰击枪的位置，能够使用“神谕储备”来将累积的 OP 转移至储备指数槽里，在使用“照射弹”发动长时间射击的时候可以通过累积下来的 OP 将伤害提升上限进一步提升。



进化的系统

俯冲（ダイブ）

俯冲是本作里新加入的系统，作用是在架起盾的时候向指定方向进行冲刺。在本作里，由于加入了“解放必杀”和“解放插件”等效果偏向于解放状态的要素，如何维持解放状态就成了本作的一个关键，当荒神拉开与玩家的距离而玩家又必须延长解放状态时，使用俯冲就能够迅速缩短与荒神之间的距离。

使用俯冲时会消耗 ST（耐力），如果撞到了荒神身上会给对方造成伤害。在本作里，三种装甲（小圆盾、护盾和塔形盾）都会登场，装备不同的装甲使用俯冲时的移动距离、所造成的伤害以及 ST 消耗量都不一样。

在使用俯冲进行移动时如果敌人发动攻击的话，判定是属于防御，这时候也会消耗 ST，不过比起防御，俯冲有一大好处就是在突进期间玩家是处于无敌的状态，不用担心会被敌人打断。不过如果在俯冲的时候恰好 ST 用完的话，这时候被敌人攻击依然是会被打断的。

在发动俯冲的期间玩家可以按下相同的按键来取消动作，不过俯冲的移动速度很快，在装备小型盾这类轻便类装甲时能否抓准时机来取消反而会成一个难题。



解放必杀（バ-ストア-ツ）

解放必杀的功能类似于《噬神者 2》里的“血技”，不过比起血技有更多的限制。

解放必杀只能够在解放状态下才能发动，伤害输出也没有《噬神者 2》时那般夸张。玩家同时能够装备 3 种解放必杀，分别是在地面发动、在空中发动和在垫步时发动。

目前已经公开的部分解放必杀里有着和《噬神者 2》血技相同名字的招式，同时也有着单个数字编号，说不定和血技一样，解放必杀也会有成长要素。





解放插件（バ-ストプラグイン）

在本作里玩家可以装备的 4 个部件（近战神机、远程神机、装甲、配件）上都会有固定的技能，不过和之前的作品不一样，本作里各个部件里的技能都是在解放状态下才能发动的技能，这些技能称之为“解放插件”。因为数量受到可装备部件数的限制，所以能够发动的解放插件技能效果也不过数个。

在神机里的空白技能槽里玩家可以通过获得“遗留神机”来实现普通技能的装卸，不过每个神机部件里能够装卸的普通技能数量是有限的，而且在本作里，每个神机可以装卸普通技能的技能槽数量都不一样，因此神机技能与技能之间的取舍就要成为玩家们的一大抉择了。

顺便一提的是，在开发会议总结会上制作组提到过在现场试玩的版本里，将以前作品中处于解放状态时能够发动的二段跳给转移到了解放插件的功能里，不过根据现场的反应来看似乎不太理想，所以考虑重新将二段跳调整回解放状态的默认配备里。



神机解放

使用近战形态的神机通过捕食荒神可取得“连结解放弹”，对队友发射“连结解放弹”可让其获得“荒神特效”，其效果为能对被捕食的荒神造成巨大的伤害。

在之前的作品里，玩家可以捕食的荒神弹数量每种上限可以高达 99 枚，但是在本作里通过捕食获得的“连结解放弹”上限却只能限制在几发，如何维持我方之间的解放状态也就成为一个不小的难题。





新荒神“羽羽斩”

灰域诞生的新荒神，有着貌似人类女性的上半身，结合以机械构成的下半身。当它发现攻击对象的时候，会以腿部的推进器快速绕至攻击目标背后，再用满布雷电的手刀斩向目标。除了近距离大范围的雷刀斩击，还能在远距离发射雷炮狙杀目标。

该荒神被认为是还在适应灰域的阶段，当前尚未确认到像阿努比斯或者拉神那类“灰域种”所特有的捕食行动。









《GE3》的进程

制作组更换

在最速试玩会兼开发会议上，富泽制作人正式宣布担任本作开发的制作组从 Shift 换成了 Marvelous 的第 1 工作室，本作目前的领导层为：富泽祐介（系列 IP 综合制作人）、吉村广（系列综合导演）、富山勇也（制作人）、渥美航（导演）、铃木一徹（开发导演）。铃木一徹便是来自 Marvelous 的第 1 工作室的成员，在此之前他还担任过《暗魂献祭》的开发导演，因此在这类共斗类动作游戏上也并非没有开发经验。





▲在《暗魂献祭》片场里出现的神机使和马尔杜克。

在《暗魂献祭 三角势力》发售期间，两家制作组也曾经有过联动：《噬神者 2》的荒神马尔杜克在《暗魂献祭 三角势力》登场，身为感应种的马尔杜克会在战斗里召唤其他敌人，此外玩家还能够使用捕食行动来获得增幅效果，可以说是很厚道的一次联动。

不过也因为换了制作组的缘故，本作的开发基本是从零开始起步。

顺便一提的是，在开发会议的总结会上富泽制作人透露了《噬血代码》的制作组是 Shift，这也就能解释了为什么《噬神者 3》和《噬血代码》能够同时进行开发的疑问。

时间线补充

在第 440 期曾经对本作的时间线做了些推测，此后官网的更新以及手游更新等动向里又透露了一些新的内容，所以在本期里再做一次归纳整理。

在官方网站最新一次更新里，公开了主角的人物介绍：主角从小就通过了噬神者的适合试验，之后和尤格一起成为了隶属于“潘尼沃德”的 AGE。

那么问题就来了，在第 440 期的前线里就提到过，“潘尼沃德”这类“港湾”的建立是在芬里尔统治体制崩坏之后发生的，从尤格还能被称之为“少年”这点来看两人的年龄应该是在 20 岁以内，而接受适合试验是在小时候，那么粗略估计灰域的发生已经有约 10 年的时间。

根据游戏内年表记述，《噬神者》初代作是在 2071 年，《噬神者 2》以及《GE2RB》是在 2074 年。此后官方就未推出相关的书籍等周边产品，直到《噬神者 Online》和《噬神者 共鸣作战》（第 440 期翻译为“共振指数”，从本期开始换为“共鸣作战”）这两部手游开始配信。

《噬神者 Online》的官网里显示故事发生的时间为“207X 年”，只能算是和《噬神者 2》处于同一时间线的作品。惟一把时间线向前推了的就只有今年配信的《噬神者 共鸣作战》，该游戏主线时间为 2078 年，而在宣传里很明确地指出了这部的剧情中芬里尔本部发起的大型作战是“芬里尔走向崩坏的序曲”，加上极东支部成员的露脸、《GE2RB》里患上黑蛛病的小女孩明日奈成为噬神者加入本部作战等情况来看，本作将会成为承接《GE2RB》和《GE3》之间的一部过渡用作品。

▲由于主舞台移动到了芬里尔本部周边，所以从任务的地图上也无法进行更多的推断。

小贴士

●玩家能够自定义主角的外表和性别。
●子弹编辑系统依然会登场。
●噬咬双刃的薙刀状态下玩家无法进行防御。
●由于雷射枪把轰击枪取代了，而且还有着部分轰击枪的功能，所以考虑把雷射枪更名为“雷射轰击枪（レイブラスト）”之类的。
●缔约的效果可以在进行任务前的菜单栏里自行设定。玩家和同伴发动缔约时，Cut in里玩家的立绘会根据玩家的换装而有所变化。NPC队友之间能够进行缔约，不过NPC队友不会对玩家发动缔约。
●灰域种荒神的捕食可以通过适时防御（Just Guard）来防止。



▲本作的女性主角默认造型，长马尾的女性造型在系列主角里还是首例，不过不少玩家对于女性主角这“连裙子都穿不起”的默认服装表示怨念。

嘘つき姫と盲目王子



本作是类似于《萤火虫日记》和《萝洁与黄昏古城》的横版解谜游戏，虽然这次制作人并非之前两作的古谷优幸，而是由女性制作人小田沙耶佳担任，但是同一个团队出身的她依然让本作继承了前两部作品的风格，而且从现在的情报来看，本作也更注重叙事。本作的特色是包括人物、场景和 UI 在内的全部画面元素都是由手绘画来制作，并且部分剧情会像翻阅故事书那样展现，并由声优朗读剧情，使得玩家在游玩本作，观赏剧情的时候犹如看一部童话故事。

文 宇宙人 美编 NINA

PS4 / PSV / NS	
撒谎公主与盲眼王子	日本一
嘘つき姫と盲目王子	动作 / 日版
2018 年 5 月 31 日 / 本地 1 人	无对应周边
售价为 PS4：7538 日元、PSV：6458 日元、NS：7538 日元	

故事开端

从前在一片漆黑的森林里，住着一只很像狼的食人怪物。这只狼拥有着与其外表毫不相称的甜美歌声。每到晚上，她就像炫耀自己的歌声一样唱起了歌。

某一天，森林里来了一位听众。他是被这片森林围绕的小王国中，一位小小的王子。每当她唱完歌，王子就会愉快地为她鼓掌。狼因为在意他而并没吃掉小王子。自此之后每天晚上，王子都会到森林里来听她唱歌，日复一日，渐渐地，狼唱歌的目的变成为了得到王子的掌声。

狼一直站在高高的岩石上唱歌，所以王子一直以来都没见过狼的真面目，但是之后有一天，王子想与她见面，于是在狼唱完歌后，开始爬上岩石。狼担心了，害怕自己的样子被王子看到之后，王子会再也不来听她唱歌。情急之下，她想蒙住王子的眼睛，但是她的利爪，却把王子弄瞎了。

因为脸上留下了伤痕，嫌弃他的国王和贵族把他囚禁在城堡的塔里面，再也不让他在别人面前出现。知道了这件事的狼潜入了城堡，来到了囚禁王子的牢笼面前。虽然看不到样子，但是王子一下子就认出了她是森林里的唱歌的人。因自己的过失而造





成了王子的不幸，心疼的狼下定了决心，要治好王子的眼睛。于是她先是找到了魔女，让魔女把自己变成公主的样子，魔女对这个奇怪的请求感到惊讶，但还是答应了狼，但是代价是她的歌声。狼想了想，二话不说就答应了。

成为了公主的狼回到城堡，把王子救了出来。就这样，狼公主带着王子，在危机四伏的森林中踏上了寻找魔女的旅程。



狼

住在森林里的食人怪物，把自己引以为豪的歌声献给了魔女，获得了变成人类的能力。

公主

通过魔法变成少女姿态的狼，谎称自己是隔壁国家的公主把王子带走了。害怕被王子知道自己的真实姿态。



©2018 Nippon Ichi Software,Inc.

解开谜题陷阱，前往魔女之馆

本作是强调解谜的横版过关动作游戏，流程以关卡的形式推进。由玩家操作的狼公主要在狼和公主两种形态之间切换，完成关卡中的解谜，把王子引导到关卡的终点。由于人类的身体是很脆弱的，对怪物来说一天就能轻松到达的地方，对人类来说要花上好几天，所以狼公主必须一步一步地，帮王子排除路上的障碍，把他带到魔女之馆。



“公主”无法破坏的东西，可以变身成强力的狼来破坏掉。



狼形态是无法跟接触王子的，只有公主形态下才可以牵着他的手前进，或者让他协助解谜。







▲拥有强韧身体的狼可以攀爬高处，破坏障碍物，也可以把森林里徘徊的怪物拍死。

▲王子无法独立在森林里长时间移动，所以平时要变成公主拉着他的手走，而且小巧的公主可以钻进一些狼无法进入的地方，与王子协力解谜，或者采集花朵完成收集。

向王子的“请求”

公主形态下可以向王子提出请求，帮助解谜。能请求王子做的事情有两种，分别是“捡起／放下”和“走吧”。游戏中只有王子可以搬运场景中的道具，所以只能通过这两种请求来完成部分解谜。



▲给提灯点火之后可以烧毁一些障碍物，因为狼公主害怕火，所以这个也必须由王子来完成。

给王子的礼物

作为收集要素，玩家在关卡中会找到很多小小的花田，在花田中采集花朵送给王子之后，他会把父王告诉他的，关于魔女的故事一点一点地告诉公主，从而知道关于魔女和这个游戏背后的一些故事。



关卡跳过机能

为了让不擅长解谜的玩家也能轻松体验本作的故事，本作还特意增加了关卡跳过功能。直接跳过关卡，就能轻松地观赏本作的剧情了。此外，已经通过的关卡也可以重复挑战，所以不用担心漏了收集或者支线。



王子

在被森林包围的小国中生活的王子，因为狼的缘故脸上受到了严重的伤，失去了视力。害怕着伤害自己的怪物。



魔女

住在森林深处的魔女，虽然能实现任何愿望，但是为了达成愿望必须把“自己最重要的东西”献给她。



2017 年的愚人节，很久不见动静的格斗游戏名厂 Arika 放出一段视频，宣称他们会推出一个谜之格斗游戏。虽说是谜之格斗游戏，但在老玩家眼中这分明就是《街头霸王 EX》或《格斗领域》的续作嘛！由于视频大受好评，于是 Arika 趁热打铁，宣布这的确是一款正在开发中的格斗游戏，而它的名字是《格斗领域 EX》。那一刻，老玩家仿佛又回到了 90 年代，那个 3D 格斗游戏刚刚兴起的年份……

文 纱伽 美编 01



PS4

格斗领域EX		Arika	
FIGHTING EX LAYER		格斗	美版
2018年6月	本地1～2人	无对应周边	
入门版39.99美元，标准版59.99美元			

西谷亮和 Arika

《街头霸王 II》开创了格斗游戏时代，它的缔造者除了众人皆知的前 Capcom 第一开发部部长船长纪孝外，还有一位大神名叫西谷亮。西谷亮是《街头霸王 II》的主创，游戏推出时他才 24 岁。

西谷亮在 1995 年离开了 Capcom，开创了自己的公司 Arika。公司的名字其实就是他的名字“亮（akira）”的倒装。和其他 Capcom 离职人员不同的是，西谷亮和 Capcom 算是友好分手，因此 Arika 和 Capcom 保持了不错的关系。而此时格斗游戏正受到 3D 大潮的冲击，Capcom 当时也是水深火热应对乏力，于是就将把《街头霸王》授权给 Akira，让其开发了 3D 版本的《街头霸王》，也就是《街头霸王 EX》。

《街头霸王 EX》和《格斗领域》

和当时财大气粗的街机双雄 SEGA 和 Namco 不同，Arika 并没有为《街头霸王 EX》开发新的基板，而是以 PS 互换基板 ZN-1 开发。此举方便了移植，但机能就处了下风。《街头霸王 EX》严格来说只能算是 2.5D 的格斗游戏，即场景和人物采用 3D 建模，玩法还是 2D 的，只是在某些招式和胜利画面时会出现有别于 2D 格斗游戏的特写镜头。后来部分角色加了轴移动的招式，但依然无法改变其伪 3D、真 2D 的本质。



不过《街头霸王 EX》本身倒是亮点多多，西谷亮将其对格斗游戏的最新理解尽数实现在游戏中，包括华丽的超必杀技以及夸张的超必杀技取消，给当时的玩家耳目一新的感受。“《街头霸王 EX》系列”一共有 5 部作品，不过除了最开始的新鲜感外，后续作品给人越来越夸张的感觉，各种隐藏人物横行，瞬狱杀 LIKE 的超必杀技满天飞。Capcom 也将这个系列当成了试验田，破防技、OC 等这些日后出现在自家游戏中的重要系统，一古脑全塞到了“《街头霸王 EX》系列”，给人感觉怎一个乱字了得！

当然 Capcom 也不会亏待自家小弟，这个系列的家用机版一直保持不错的销量，而 Capcom 也许诺游戏中登场的原创角色版权全部归 Arika 所有。不得不说，该系列中的原创角色还是相当不错的，而借着街霸的东风，玩家也在很短时间内接受了他们。于是 1998 年 Arika 就推出了一款只有自家角色登场的格斗游戏，那就是《格斗领域》。今天的《格斗领域 EX》就是它的续作。

©ARIKA CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

系出名门的游戏系统

《格斗领域 EX》仍是一款标准的 2D 格斗游戏，游戏采用《街头霸王》式的六键制，即轻中重拳 + 脚。必杀技和超必杀技有两种输入方法，一种是标准的搓招型，另一种简单的单一方向 + 按键。

投技：靠近对手时轻拳 + 轻脚。拆投为同一指令。

通用中段技：中拳 + 中脚。能够破坏对方的蹲防。

简易连续技：连按轻拳或轻脚，就能使出一套从普通技到必杀技到超必杀技的连线技。

基本连续技：按弱、中、重的顺序快速按键，即可使出一套基本连续技。

超级取消：在必杀技和超必杀技的途中，只要能量够，就可以用超必杀技进行取消。这是系列的招牌设定，一口气使出多个超必杀技取消的动作既华丽又实用。

独创的强气系统

强气系统是本作的原创要素。简单来说，强气系统相当于是若干个隐藏条件，如果在比赛中达成条件的话，那么就可以发动对应的效果。这些条件一般都是数量型的，例如以特定方式命中对手 N 次等。在未达成条件时，已达成的数量可以累计到下一局，而达成条件后发动的效果同样也可以继承到下一局。在比赛开始前玩家可以选择携带哪些强气，目前已知的强气有 6 种。

狂暴：在一次连续技中造成 40 以上的伤害时发动。效果为继续攻击的话攻击力会上升。

阻碍：累计被对手打成倒地状态 10 次时发动。效果为发动刚体效果，受到部分攻击时不会出现硬直。

破防：累计用 4 次通用中段技命中对手时发动。效果为通用中段技会变为防御不能技，且命中对手时对手会昏迷。

幽灵：6 秒内没有和对手发生接触时发动。效果为角色变为透明，此状态不是无敌，出招、受到或防御对手攻击时就会解除。

防御取消：累计防御对手的攻击 30 次时发动。效果为可以直接使用必杀技或超必杀技来取消防御。

霸王：持续保持气槽全满的状态 40 秒时发动。效果为能同时发动所有装备中的强气。



入门版和标准版

本作将只会推出下载版，为照顾对游戏素质仍有疑虑的玩家，游戏将推出入门版和标准版两个版本，具体区别如下：

入门版：39.99 美元，包括 12 个角色和 5 种强气。

标准版：59.99 美元，包括 13 个角色和 15 种强气。

目前游戏公布了 13 名角色，除掉原创角色外，其余角色全部来自于《街头霸王 EX》1 和 2 两作。标准版多出来的那个角色是北斗，她和解除封印的北斗被算作两个角色，当然招式是完全不同的。这个北斗更接近于《街头霸王 EX》里的版本。如果购买了入门版后想升级是不行的，但北斗和另外 10 种强气都可以作为 DLC 单独购买。

布莱尔 Blair Dame



Arika 的招牌角色。在《街头霸王 EX》中身穿一件高叉紧身衣，本作则将服装改得正常了不少。本作中因为自己的保镖杰克不知所踪，告别富足的生活再次踏上征程。



海里 Kairi





坠落山崖而失去记忆的武者，后来找回记忆发现自己是海里家的少主。和隆、肯一样是波升系角色，那个按住敌人用头砸的“还钱”超杀令人记忆犹新。

讣 Shirase



海里同母异父的妹妹，同样出自水神家，不过被分家养大，获得了北斗这个名字。当血之封印被解放时，她的力量完全解放出来，也改回了讣这个真名。

D.Dark Doctrine Dark



原本是古烈的部下，在败于罗兰多之手后性情大变，为提高强度而不择手段，最终被迦楼罗的怨念控制。他的攻击方式十分特别，尤其是拉线放雷那招，在当年很受欢迎。

纱波音 Sanane



全名是铃木纱波音。表面上是一位运动万能的开朗女大学生，惯使一柄运动薙刀。在遇到一名神秘男性后，突然对自己的身分来历产生了怀疑。

疾风



全名是纸手疾风，继承了疾风之魂的大学生，原本过着平凡的生活，只是在学生运动会上所向披靡。在遭遇纱波音后领悟了自己的使命，决心封印迦楼罗。

迦楼罗 Garuda



死于日本战国时代的武士怨念的集合体，之后变为以强者的灵魂为粮食的鬼人。在很久以前被疾风的先祖所封印，但在感受到豪鬼的气息后复活。在前作中被打倒后，这次又因海里的气息而再次复活。其最具代表性的招式是从身上长出刺来攻击敌人。

杰克 Jack



以前隶属一个神秘组织，之后脱离组织成为布莱尔的保镖。在得知自己的弟弟依然活着的同时，也察觉着组织会对其进行清算。他的招式类似于牛仔，能突然变出巨大木棍来攻击敌人，鬼鬼祟祟的“瞬狱杀”动作更是好笑。

ROCKSTAR GAMES PRESENTS

RED DEAD REDEMPTION II



文 三日月 美编 雷普利

随着第三段预告片的公布，关于本作的更多情报以及细节也开始逐渐浮出水面，甚至有部分外国媒体已经看过了本作的实机演示。虽然实机演示的详细内容还处于保密阶段，但我们依然能从官方以及一些外媒的口中得出更多关于本作的情报。下面就让我们来看看这个 2018 年度游戏的最强候选，这次能给我们带来一段什么样的西部之旅吧。

PS4	XOne		
荒野大救赎Ⅱ		Rockstar	
Red Dead Redemption Ⅱ		动作冒险	中文版
2018年10月26日	人数未定	对应周边未定	
售价未定			

动态的西部世界

WESTWORLD

在塑造“真实”的游戏世界上，Rockstar 算得上是经验丰富。无论是《横行霸道Ⅴ》还是前作《荒野大救赎》，他们塑造出来的游戏世界都给很多玩家留下了非常深刻的印象。那么在本作中，Rockstar 又该如何超越自己呢？是更好的画面，还是更高的自由度？Rockstar 这次采用的是另一个方法：减低主角的“存在感”。





▲玩家的行动对NPC会造成影响，但这种影响会比其他同类游戏要小而且来得慢。

在本作中，玩家的地位被削弱了不少。玩家像是助燃剂，NPC 则是燃料，当玩家参与到世界中去的时候，世界会发生变化，但即便玩家不参与其中，NPC 也会让这个世界继续运作下去。制作组打了一个比方，《荒野大救赎 II》世界的 NPC 就好像是《横行霸道Ⅴ》里麦克的家人一样，当你不在家的时候，他们会自己找点事干：老婆会去打网球或者做瑜伽、女儿会待在自己房间打电话或者在客厅看电视、儿子大多时候会待在自己房间玩游戏。只不过这次的世界更大，而且所有的 NPC 都会自己行动而已。



©Rockstar

以帮派为中心的营地生活

CAMP LIFE

通过故事介绍，我们可以得知在本作中，玩家所扮演的亚瑟·摩根是范德林帮派里的第一打手，同时也是领袖德奇·范德林的得力左右手之一。而这个帮派现在正在被执法部门追捕，他们不得不开始亡命天涯。既然是在逃亡，那么风餐露宿自然在所难免。







▲营地生活将会是本作的其中一个非常重要的组成部分。



除了亚瑟以外的其他帮派成员将会在游戏中扮演着他们各自的角色，他们可能会是主线任务的关键NPC，也有可能会提供给玩家一些支线任务。而当玩家离开营地或者无所事事的时候，他们也会根据营地的分工找点事干，例如洗衣服、做饭、外出赚点外快，或者像玩家一样，无所事事地在营地摸鱼。



■猎物还有保质期，鲜度的不同会影响价值。另外猎物的保质期和其大小成反比。

由选择组成的西部之旅

CHOICE

和前作相比，本作的另一个变化是玩家无时无刻会遇到各种选择。这个“选择”不仅仅存在于任务或者剧情当中，玩家在探索时也会遇到各种各样的选择。“对话”是本作新加入的系统，NPC会根据玩家之前的名声、表现或者他和玩家相遇的场所，而和玩家展开不同的对话，玩家可以无视他们，或者通过在对话中选择，从而和NPC产生不同的互动。



在实机演示中有这样一个片段，亚瑟在打猎的归途中遇到了一个猎人。靠近后，猎人看到亚瑟马背后的猎物，并称赞亚瑟是个不错的猎人。此时玩家可以无视，或者选择和猎人同行并继续对话，通过对话可以触发一个小小的支线任务，例如狩猎比赛；或者提供玩家一些有用的信息，例如哪里可以找到更多猎物。当然，玩家也可以拔出枪来然后抢走所有的猎物。不过选择抢劫的玩家得小心，放过猎人一马的话，下次再遇到他时他可能就会直接拔枪了。





■马匹在本作中的地位会提高，而不再仅仅是玩家的代步工具。在马匹受伤后，玩家可以利用药物来治疗马匹。





和NPC的对话，甚至选择都是非常自然地融入到游戏当中，游戏中既不会出现一个突兀的对话框，也不会像角色扮演游戏那样两个NPC傻乎乎仿佛站桩一样的开始对话，所有的一切都发生得非常自然。

文 哪尼 美编 Juxi



日文版已经发售在即，而本作的繁体中文版方才正式确定发售日——2018年9月20日，相比日文版足足晚了近4个月的时间。虽然没能同步发售是不小的遗憾，不过官方已经确定繁体中文版也会推出限定套装，想要获得PS4版《女神异闻录4午夜热舞》的港服玩家，后续可以持续追踪限定套装的发售情报。另外，虽然是一款音乐游戏，但剧情和角色间的对话互动在本作中依然占据不小的比例，若想有中文体验，那么只能再耐心等待一段时间了。

PS4 PSV

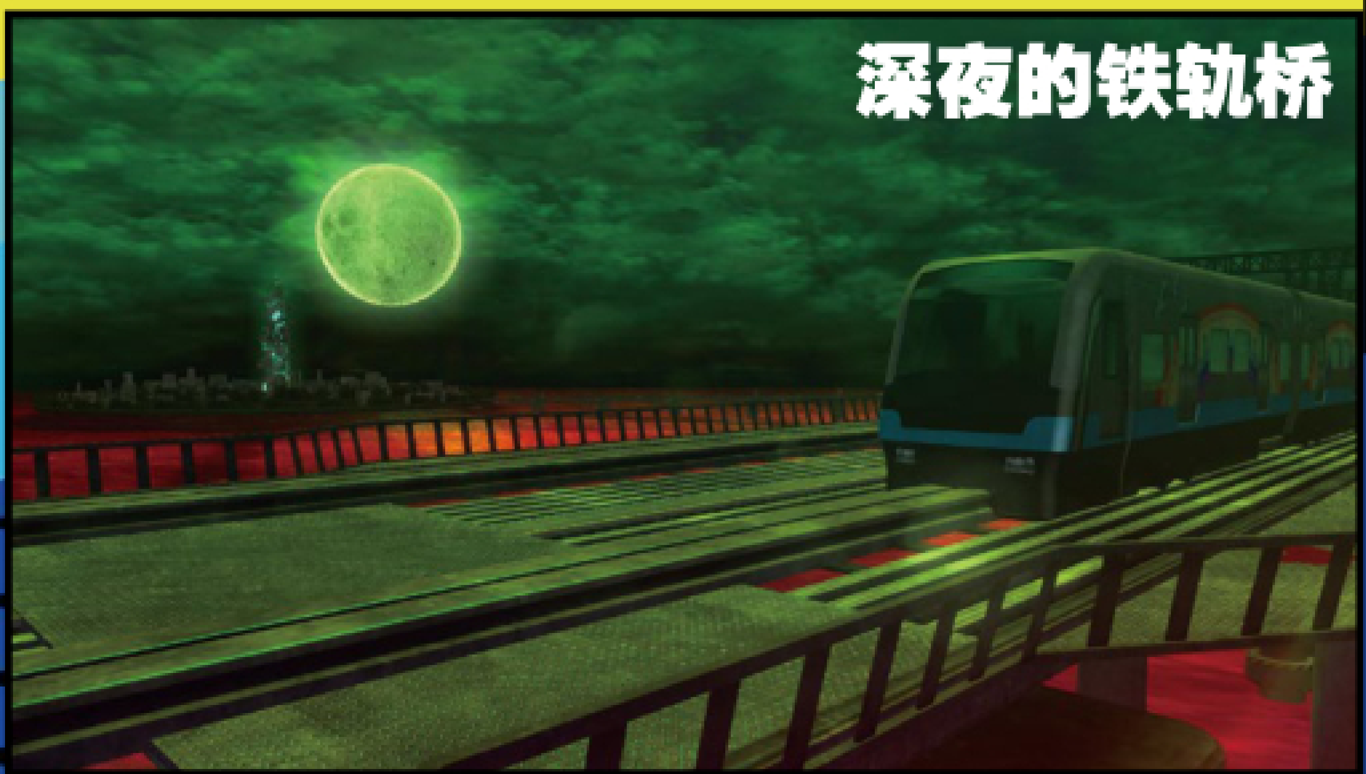
女神异闻录 3 月夜热舞		Atlus	
Persona3 Dancing Moon Night		音乐	日版
2018 年 5 月 24 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 PS4：7480 日元、PSV：6980 日元			

以充满回忆的地点为舞台

无论是熟悉的学校、街道，或是塔尔塔洛斯之塔中的经典场景，这些充满了回忆的地点，都会成为特别课外活动部成员们的舞台。



月光馆学园·正门



深夜的铁轨桥



决战场所
——迷宫顶层

女装DLC

游戏中提供了丰富的服装供玩家选择，后续也会以DLC的形式不断追加，而其中最有趣的莫过于女装DLC了。特别课外活动部的四名男性都可以换上适合自己的女性装扮，“笑”果十足。







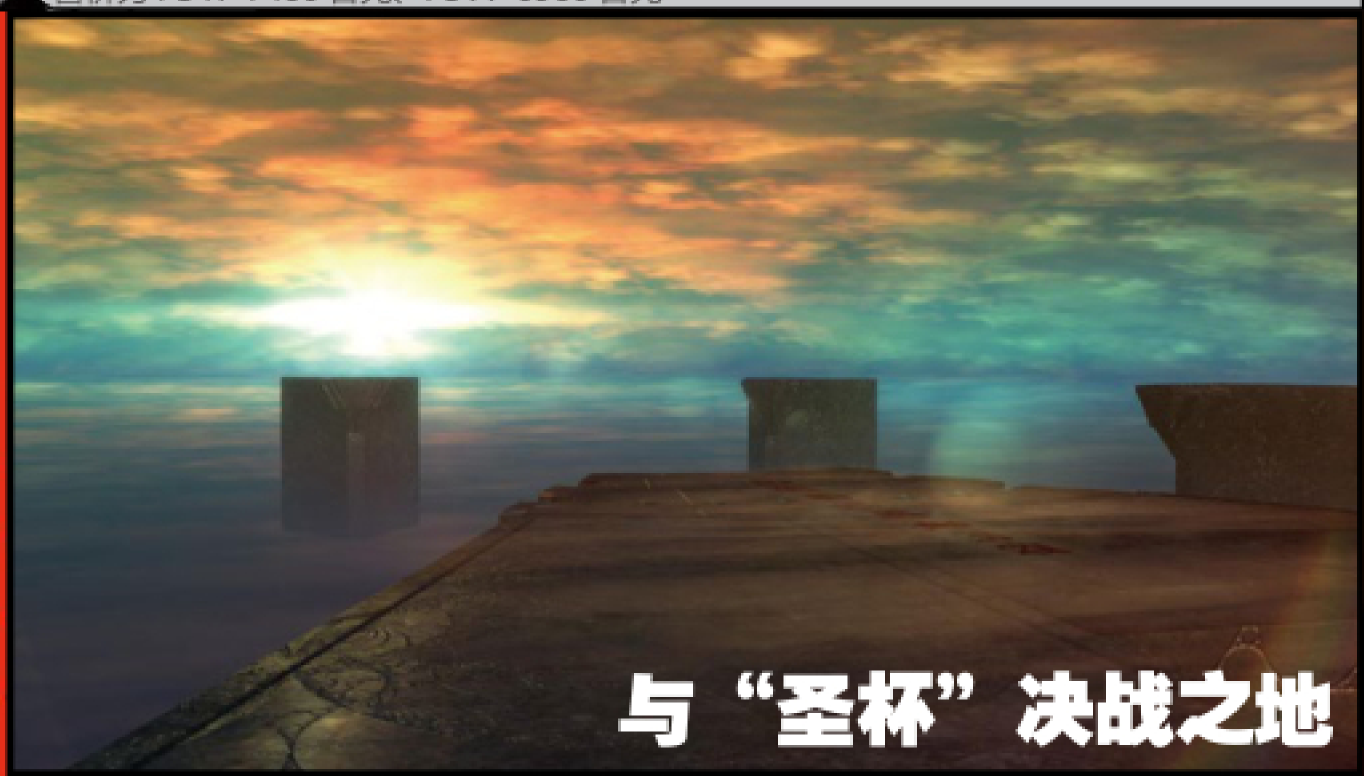
PS4	PSV		
女神异闻录 5 星夜热舞		Atlus	
Persona5 Dancing Star Night		音乐	中文版
2018 年 5 月 24 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 PS4：7480 日元、PSV：6980 日元			

在“殿堂”中起舞

除了秀尽学园、涩谷等现实中的场景外，作为迷宫的“殿堂”也会成为演出的舞台。心之怪盗团的成员们，将会再一次踏入这些映照出人心的异世界中。


新岛殿堂・赌场


奥村殿堂・宇宙基地


与“圣杯”决战之地

女装DLC

心之怪盗团中的三名男性角色同样有各自对应的女装打扮，不得不说喜多川祐介这身性感又可爱的女忍者装束，简直就是为他量身打造的嘛，毫无违和感。





天鹅绒房间的住人们

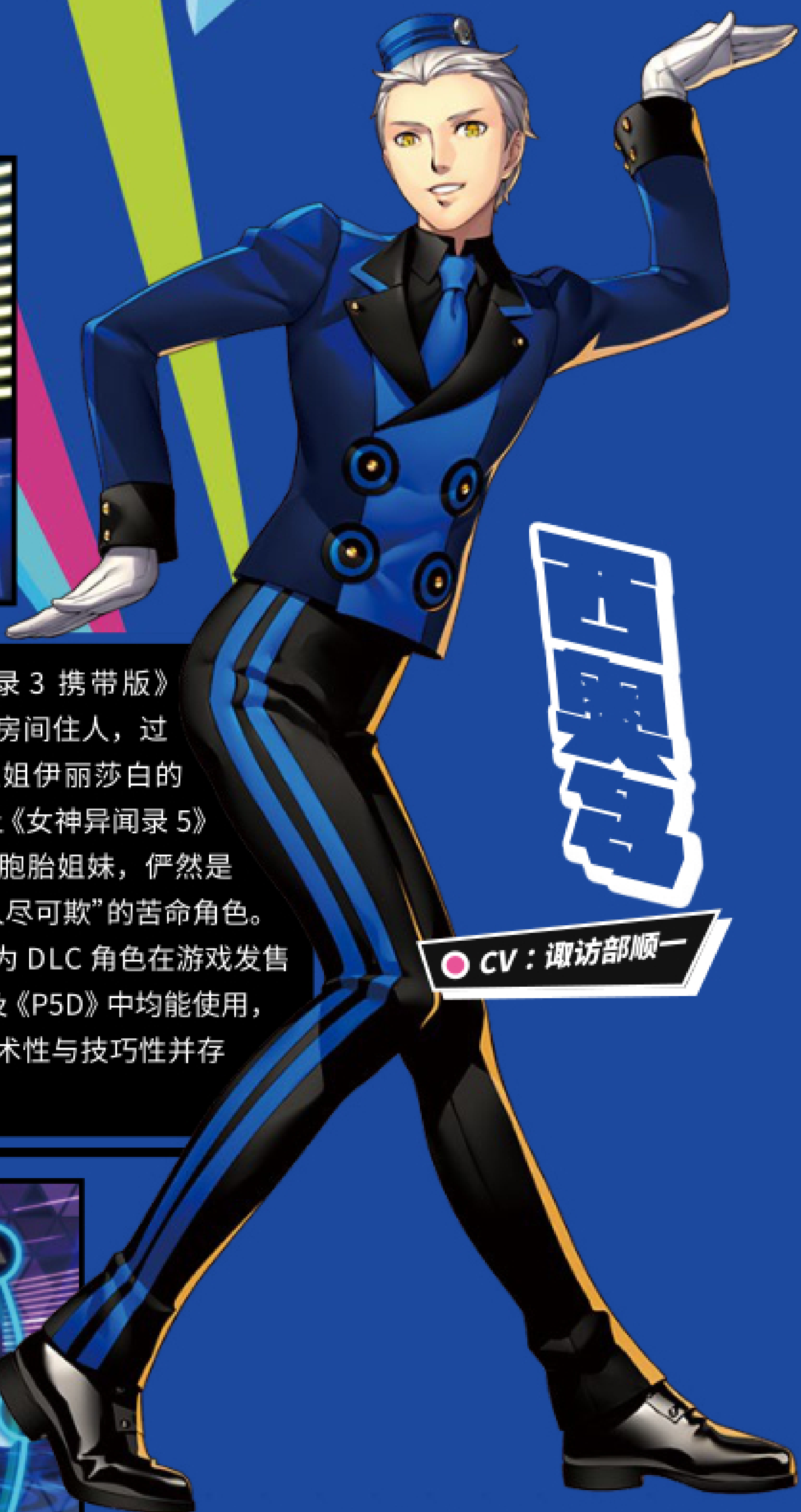


伊丽莎白

CV：泽城美雪



《女神异闻录 3》中登场的天鹅绒房间住人，不知为何在《P3D》中摇身变为制作人，并自称为“伊丽 P”。伊丽莎白擅长 Waacking 风格的舞蹈，这种借由大幅度甩动双臂及摆出夸张造型的舞姿，不仅与她令人捉摸不透的搞怪个性相符，也仍然体现出优雅的气质。



西奥多

CV：诹访部顺一

《女神异闻录 3 携带版》中登场的天鹅绒房间住人，过去就已经受尽姐姐伊丽莎白的欺负，如今又加上《女神异闻录 5》中盛气凌人的双胞胎姐妹，俨然是天鹅绒房间中“人尽可欺”的苦命角色。

西奥多将作为 DLC 角色在游戏发售后配信，《P3D》及《P5D》中均能使用，而他将会带来艺术性与技巧性并存的舞蹈。



《P4U》相关角色登场

虽然此次两部作品主要以《P3》和《P5》为主，不过“《P4U》系列”中的两名关键角色也将以 DLC 的形式登场，分别是拉比莉斯和皆月翔。其实他们与《P3》的故事都有相当程度的联结，因此也并不会显得突兀。







拉比莉斯

CV：竹达彩奈

在《女神异闻录 4 午夜竞技场》中初次登场，桐条集团研发的对阴影兵器，是艾吉斯的姐妹机。个性活泼的她，将会借助于出众的机动力带来活力十足且充满力量感的舞蹈。

卡萝莉娜 & 茱丝汀娜





CV：丰崎爱生

《女神异闻录 5》中登场的天鹅绒房间住人，也是“心之牢狱”的看守。虽然是双胞胎，性格却是截然不同的两个极端。在《P5D》中，玩家们将有机会见识到她们专属的组合舞蹈。



拉雯妲

CV：丰崎爱生



《女神异闻录 5》中登场的天鹅绒房间住人，虽然本质上与双子姐妹是同样的存在，但装扮与个性都截然不同。举止端庄且恪尽职守，待人彬彬有礼，不过有时也会忍不住说出心中真实的想法，是个“无欲无求”的少女。

和西奥多一样，拉雯妲也是同时对应《P3D》和《P5D》的 DLC 角色，看上去楚楚可怜的舞姿，却也能让人感受到坚强的意志。

皆月翔

CV：铃村健一



在《女神异闻录 4 究极无敌背桥摔》中登场的红发少年，自称是“午夜竞技场”的幕后黑手，并阻挡在主人公面前。擅长使用双刀流的他，依然会发挥这一个人特色，带来与刀剑相结合的演舞。





MV演出

在《女神异闻录 4 午夜热舞》中，作为最终 BOSS 战曲目的《Reach Out To The True(Dancing on PERSONA STAGE)》是由全员参与演出的，而在此次的两款新作中，这种由两名以上角色共舞的形式进一步强化，以“MV”的形式呈现给玩家。男女角色们会分别组合成不同的团体，以统一的着装以及重新编排的团体舞蹈进行演出，甚至于还会有特别的特写画面，正如同精心剪辑的 MV 一般。



《P3D》男性组合MV——
《全ての人の魂の戦い（Daisuke Asakura Remix）》



《P3D》女性组合MV——
《キミの記憶（ATLUS Meguro Remix）》



《P5D》男性组合MV——
《Life Will Change》



《P5D》女性组合MV——
《Last Surprise》

DLC曲目

時價 NET 田中（ATLUS Kozuka Remix）





在《女神异闻录 3》中就已经登场，且在之后的作品中也十分活跃的“商品推销专家”田中社长也会有自己的专属曲目《時價 NET 田中（ATLUS Kozuka Remix）》，并且会由扮演社长的声优岛田敏本人亲自演唱，光是看到背景动画的风格，就不难猜测会有多么洗脑了。

上吧！不死鸟战队Featherman





以《女神异闻录 3》及《女神异闻录 5》中均有提到的原创人气特摄节目《Featherman》为主题所创作的曲目，而背景动画也煞有介事地做成了节目的片头，看上去还真像那么回事。并且战队中的其中一名角色“孔雀院铃子”正是岳羽由加莉扮演的，也呼应了在《P4U》及《P5》中均有提及的，由加莉成为一名特摄演员的设定。

更自由的装扮设定

新作中角色们的装扮有着非常高的自由度，玩家可以无视服装的样式，自由更改发型、发色、瞳色、饰品等不同的细节，打造出最具个性的角色。

发型设计

无论选择什么样的服装，都可以将发型设计更改为该角色其他服装所对应的样式，进行自由搭配。



假发颜色

自由变更角色头发的颜色，通过不同的搭配可以呈现出与角色本身感觉截然不同的氛围。



变色瞳片

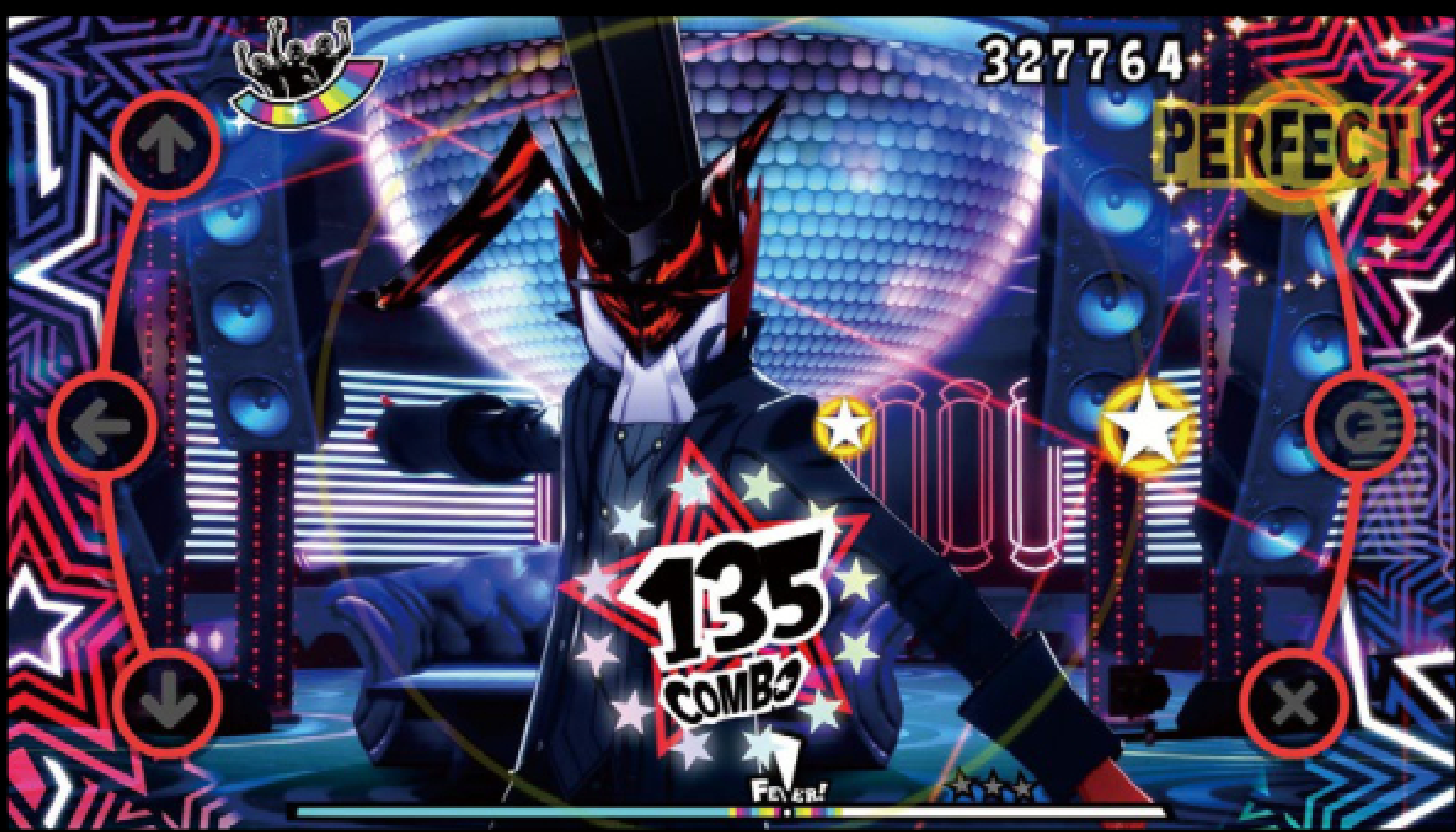
带上有颜色的隐形眼镜来改变角色们瞳孔的颜色，此外，包括发型、发色、瞳色在内的三个项目，还可以设定为自动随机搭配。





饰品配件

包含 DLC 在内，一共会有大约 120 种左右的装饰品供玩家选择，并且一名角色最多可同时装备两种，除了与《P3》及《P5》相关的内容外，《女神异闻录 4 午夜热舞》中“自称特别搜查队”成员们的道具也会收录。



▲《P5》中 Persona 亚森的面具。



▲《P4D》中的耳机、太阳镜。



▶怪盗装搭配动物耳朵，同样有可爱的感觉。



黄金眼 GOLDEN EYE

游戏月旦评

■COS 实况力量 ■出自《实况力量棒球2018》
■Coser 北山杉 ■插画 西达cida

实况力量棒球2018
実況パワフルプロ野球2018



PSV/PS4

[21]

■Konami ■体育
■2018年4月26日 ■日版

游戏简介：本作是继《实况力量棒球 2016》发售后的系列最新作，采用了 2 头身 Q 版的球员角色设计和经典的投球、打击系统，为玩家营造了一个真实的赛场体验。玩家既可以作为一名职业选手征战职业联赛，也可以率领一支高中球队向甲子园发起冲击。

·多人联机 ·竞技对战 ·策略战术

优点：·真实的球员动作 ·多种趣味玩法 ·高品质的画面体验

缺点：·创新力度不足 ·难度控制不合理 ·基础教程引导较差

相比前作，**本作的改动幅度较小，几个经典模式的主要玩法均没有太大的变化，但难度上升了许多。**尤其是对主玩投手的玩家来说，即便角色的能力值再高，配球策略再丰富，仍然会经常遇到被连续击出安打的情况。这在祭典模式中尤为明显，常常在上半局打出豪华开局后，下半局立马便被反超。不过除此之外，游戏在其他各方面的完成度很高，不论是成功模式提供的 3 个诚意满满的剧本，还是人生模式和荣冠九人的养成系统，都能让新老玩家充分享受到棒球的乐趣。



▲在人生模式中还会遇到女友前来观战的情况，这种时候可不能输哦。

无论是系统还是玩法，本作和前几作的区别都不大，并没有加入太多新东西。但游戏本身依然好玩，喜欢这个系列的玩家还是能从中获得不小的乐趣。本作的最大问题依然是在语言上，棒球本在国内不是热门项目，加上语言不通，对于第一次接触这个系列或者不熟悉棒球的中国玩家来说不够友好。

不知道厂商是不是没有处理 BUG 就拿出来卖，各种 BUG 和报错比比皆是，实在让人玩得恼火，就算后来打了补丁也没有完全解决。除开 BUG 不说，游戏的内容也有问题，如成功模式很被动，不按教练的那套走基本就会 Game Over，没有自由度可言，作业感太重。

VG评论 COMMENTS

FarmingSimulator 评《实况力量棒球 2018》
在甲子园决赛上打出一记逆转满垒打，让一个日文零基础的人体会到了游戏带来的快乐！

HIMenjoy 评《实况力量棒球 2018》
虽然我也是一点都看不懂，攻略也是根本就找不到，但这样玩起来还是乐趣满满。

森喜刚国度 热带寒流
Dongkey Kong Country:Tropical Freeze



NS

[24]

■Nintendo ■平台动作
■2018年5月3日 ■美版

游戏简介：作为 Wii U 平台原作的移植版，NS 版的本作加入了全新的角色 Funky Kong，在画面分辨率和读取速度上也有显著提升。游戏提供了 7 个大关以及数个小关供玩家们挑战，此外还有竞速模式和困难模式等多种玩法。并且，游戏还支持本地双人合作游玩。

·硬派核心 ·经典再续 ·抖M专属

优点：·出色的关卡设计 ·极富挑战性的关卡 ·风格多变的场景

缺点：·新内容太少 ·部分挑战难度太高

森喜刚跳不高跑不快，连攻击手段也没多少，简单的操作搭配上复杂的关卡，本作的难度实际上非常"硬核"。而 100% 完成度后只有一格生命值的困难模式更是将本作的硬核进一步提升。在这种硬核之下，是本作堪称教科书级别的关卡设计和风格各异的场景。NS 版的本作除了在**画面分辨率和读取速度上有所提升外，还加入了能使用二段跳和滞空的新角色 Funky Kong。**虽然游戏素质优秀也加入了新角色，但没有加入新关卡的 NS 版还是稍显诚意不足。



▲新角色Funky Kong还能免疫地面上的尖刺。

教科书式的关卡设计依旧叫人拍手称赞，脚踏冲浪板的新角色 Funky Kong 非常有趣，玩家能从攀藤、拍地、拉扯等动作中感受到猩猩灵活有力的特征，画面充满动感且有趣。游戏的场景颇具层次感，无论是空中、地面还是水底，角色与环境的联动要素都很丰富，只可惜新要素很少，对比原作变化不大。

虽然只是 Wii U 版的移植，但放到如今也是要素极为丰富的平台动作游戏，各种动作不仅在不同的场景能触发不同的操作，随之而来寻找到的隐藏物品更是令人感到惊喜。即便玩家不去追求这些隐藏物品，游戏难度也适合喜欢挑战的玩家去体验。不过部分场景 NS 手柄强大的震动显得有些夸张，震得手掌发麻。

VG评论 COMMENTS

一个玩家 评《森喜刚国度 热带寒流》
本作的难度变态，可是越虐越坚持，仿佛有股魔力一般，一关死个几十条命很随意的。

姨妈哥哥不是叔叔 评《森喜刚国度 热带寒流》
作为 2014 年的游戏，绝对是当时 2D 平台跳跃的巅峰，而放到今年来看，除了画面略显过时外，其综合素质也是满分作品级别。

文 北山杉 美编 Juxi

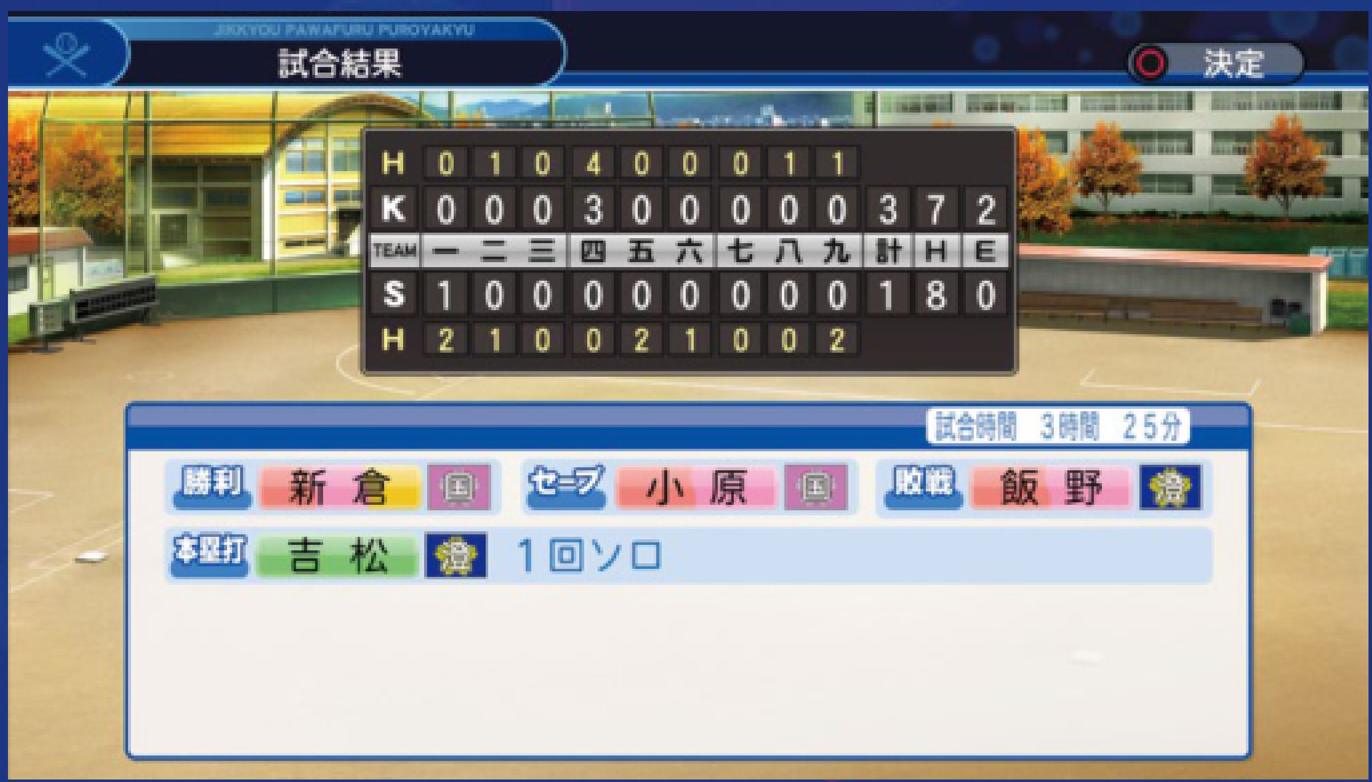


PS4 PSV		
实况力量棒球 2018		Konami
实况パワフルプロ野球 2018	体育	日版
2018 年 4 月 26 日	本地 1 ~ 2 人，在线 2 人	对应 PS VR
售价为 PS4：8618 日元，PSV：7538 日元		

作为日本当之无愧的“国球”，棒球这项运动包含了日本人太多的青春和回忆，从高中联赛的甲子园，到日本职业棒球联盟，在这片充满了泪与汗水的球场之中，每年都能涌现不少令人热血沸腾的表演和奇迹。而对于许多日本的普通民众来说，去附近的球场看球已经成为了日常生活中不可或缺的部分。不仅在各种影视作品中频繁出现，在游戏作品中也先后出现了许多以棒球为题材的作品，由 Konami 制作并发行的《实况力量棒球》便是其中的佼佼者。自 1994 年《实况力量棒球 94》发售以来，直至如今的《实况力量棒球 2018》，这个以日本职棒为主线的游戏系列已经拥有长达 24 年的历史。系列贯彻至今的二头身角色形象和颇具特色的投球、打击系统让它成为了其他棒球游戏争先效仿的对象。本次的编辑非常荐，便为各位介绍这款时隔两年推出的系列最新作的出彩之处，同时也会尽可能地为那些不懂棒球的读者们科普一下棒球的基本知识，了解棒球这项运动的魅力所在。

何为棒球?

棒球也叫作垒球或者野球，是一种由两支 9 人队伍互为攻守而展开对抗的运动。与其他流行的运动如足球和篮球不同，棒球看起来更像是一个“回合制”运动。一场棒球比赛在正常情况下共分为 9 局，每局有上、下半局之分，因此实际上一共有 18 个半局。关于半局，你可以将其简单理解为 RPG 游戏中的“回合”，在每一局比赛中，场上的队伍将作为攻、守两方交替进行比赛，上半局是攻方的队伍，在下半局之中便会作为守方，作为攻方的队伍需要以尽可能多地得分为主要目标，而防守方则需要在保持不失分的情况下尽快地让攻方的 3 人出局，以此达成攻守转换，结束当前半局。



▲棒球比赛中的计分板，可以清楚地看到双方的得分和局数。

棒球的起源

棒球的具体起源如今已无法准确考证，但学者们普遍相信其与 19 世纪 30 年代在美国北部盛行的镇球（タウンボール）有着密切关联。彼时的美国是刚刚兴起的国家，人口构成中存在着大量信奉天主教的英国移民，每当到了周末，这些移民们便会聚集于城镇中心的教堂聆听牧师布道，布道结束后，由于新建的城镇大多匮乏有效的娱乐手段，聚集起来的民众往往便在牧师的号召下开始镇球比赛，镇球，因此顾名思义，即在城镇中心举办的球赛。

镇球的规则虽然看很简陋，但已经具备了现代棒球的雏形。场上根据攻守两方分为两支队伍，不限人数，当击球员全部登场击打一遍后再进行攻守转换。投手在投球时需要投到击球员指定的位置，没有任何技术可言，因此与其说是投手，不如说成扔球手更加准确。当击球员击出高飞球后，如果在球落地之前被对方接住便会被判定出局，如果击出的是滚地球，那么只有当防守人员用球击中跑垒员后，跑垒员才算出局。

镇球经过南北战争传入美国南部后，正式成为了一项全国流行运动，规则经过一再改良，在 20 世纪初期和现代棒球已经非常相似。1853 年，随着美国通过黑船事件撬开日本的大门后，镇球也随之进入日本，为日后这片“棒球王国”的崛起培育出了优质的土壤。

©2018 Konami Digital Entertainment

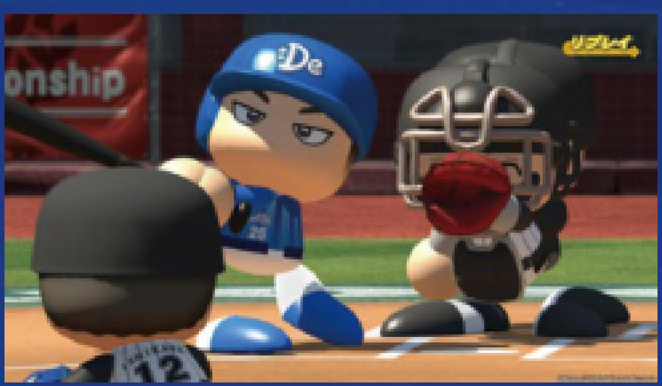
棒球的基础规则

在讲解规则之前，需要来看看棒球场地的构成。棒球场和其他运动四四方方的场地有很大的不同，呈现出一个扇形区域，其中从圆心出发到一定距离以内的区域被称为内野，其余离圆心更远的区域为外野。在内野中分别等距离地放置了 3 个垒包，每个垒包之间相距 90 英尺（约 27.45 米），位于圆心处还有一块五边形的本垒板，其余垒包则以本垒板为出发点，从右至左依次为一、二、三垒。除此之外，在内野中心距离本垒 60 英尺（约 18.4 米）处，有一座向上隆起的土丘，这里是投手进行投球的区域，因此被称为投手丘。

比赛开始后，在半局中负责防守的队伍需要全员上场，除了位于投手丘上的投手外，其余 8 名选手均为野手，但根据所守备的位置不同而有一些特定的称呼。例如守备垒包的野手按照垒包的不同而具体分为一垒、二垒和三垒手，守卫本垒并负责接住投手投球的野手则被称为捕手。除此之外，在内野的二垒到三垒之间往往还会配备一名被称为游击手的野手。外野一般会配备 3 名野手，按照守备的位置和区域，分为左外野手、中外野手（也叫作中坚）和右外野手。



▲棒球运动的经典防守阵型。


▲全神贯注地挥动着球棒的击球员

和防守方不同的是，进攻方队伍往往一次只能派出一名队员上场，由于登场的球员需要站在本垒旁的打击区内并击打投手投出的球，因此也被称为击球员或者打者。击球员一旦将投手投出的球击飞，便可立即丢下球棒沿着垒线进行逆时针奔跑，只要在此期间球没有出界或者防守方没能采取有效的手段（接杀或者封杀）来令击球员出局，那么击球员便能趁机攻占更远的垒包，这个过程也叫做上垒。成功跑回本垒的击球员可以为本队赢得一分，其刚刚对球的击打也被称为全垒打（又称本垒打）。而如果在跑回本垒之前，由于防守方的守备而被迫在某一个垒包上停下的击球员便会自动转化为跑垒员（又称：垒上跑者）。

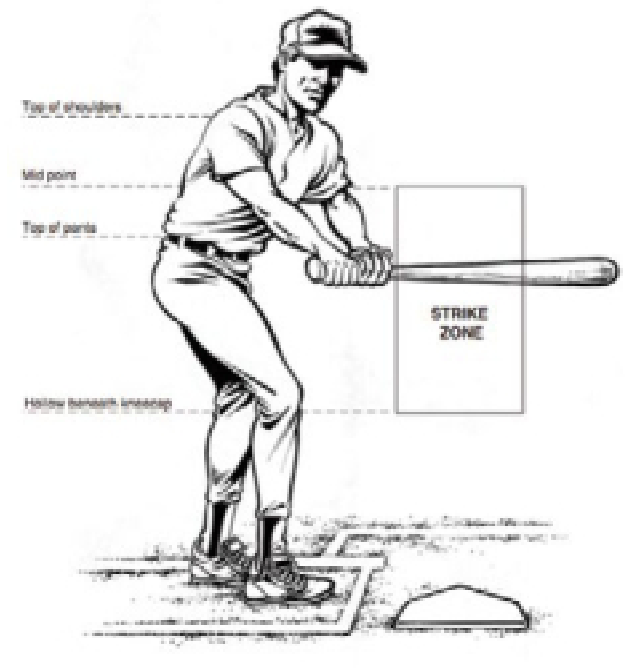
跑垒员和击球员的不同之处在于其不用挥棒击球，只需在每个进攻回合内看准机会跑回本垒得分即可，且一旦进垒便不用担心被防守出局，因此根据击球员击出球的好坏来判断是否去攻占下一个垒包是跑垒员需要面临的挑战，因为面对离开垒包的跑垒员，防守方视情况的不同可采取封杀、触杀等方式来令其出局。

一旦击球员成功上垒或者被防守出局后，进攻方便会派出另一名击球员重复之前的作业，直至出局数累计满三人后触发攻守转换，半局结束为止。总之，棒球的基本规则就是轮到自己进攻的半局时尽可能地送己方跑垒员跑回本垒得分，同时尽量避免出局数累计满三人，而对于防守方来说，就要在避免被进攻方攻占本垒的同时，尽快使进攻方的 3 人出局，触发攻守转换。


▲奔跑中的跑垒员。

棒球的防守

投手守备



▲好球带的判定标准。

棒球的防守大致可以分为两部分，一部分是投手与击球员的对决，另一部分则是在击球员击到球并进行跑垒后，防守方队员的整体守备。

投手作为防守方的第一道防线，需要在不被击球员的球棒击打到的情况下将球通过好球带安全送进捕手的手套中。这里要讲解一下好球带以及好坏球的概念，好球带是一个位于本垒板上空，经由人工划定边界的虚拟矩形空间，在一般情况下，裁判会根据击球员的标准击球姿势对好球带进行细微调整，但一般来说好球带的上下边缘分别位于击球员肩部到腰带的中心点以及膝盖下部，宽度则与本垒板一致。当投手投出的球经由好球带落入捕手的手套中时，便会被记为一次好球，而投在好球带以外的球则被称为坏球。在面对同一名击球员的情况下，如果投手投出的好球数累计满 3 个（击球员挥棒但没能击到球也算一次好球），击球员便会直接出局，这个结果又被称为“三振出局”，而如果在此之前投手投出的坏球数已经累计满 4 个，那么击球员便可以直接上到一垒，被称为“四坏球保送”，在遇见进攻方强力击球员出场时投手有时也会采取这个战术避开击球员。

在一般情况下，三振出局和四坏球保送均是以击球员没有出棒或者挥棒后没能打到球为前提才会发生，而当击球员挥棒击到球后，情况又会有相应的变化。如果击球员将球击出界外，且此时的好球数不满2个时，这颗界外球算作一个好球，而如果此时好球数已经到达了 2 个，那么这颗界外球既不算好球也不算坏球，由投手重新投球；如果击球员将球击到界内，则又分为两种情况，一种是球在落地之前便被防守方接住，那么击球员将会直接出局，被称为“接杀”。而如果由于接球失误或者球飞行的轨迹十分刁钻导致防守方没能在第一时间接到球，那么防守方必须赶在击球员进入一垒前将球传回垒上的野手，如果取得成功便能将击球员“封杀”出局，否则便会被对方攻占一个垒包。

相比进攻来说，棒球其实是一项相当注重防守的运动，这一点在投手这个位置上展现地淋漓尽致：投手所处的投手丘是整个场地中最高的位置，同时也是全场最受观众瞩目的中心。不仅如此，投手作为队伍守备的第一道防线，对球员的技术、心理承受能力都是一个艰巨的考验，一个好的投手往往是队伍中的王牌，试想一下，如果投手在面对进攻方的击球员时多次表演“3振出局”，那么整个过程便不会耗费守卫在内外野的其他野手一丁点体力，这样的王牌投手对于队伍的其他球员来说是一个非常可靠的存在。



▲《实况力量棒球2018》中的比赛信息面板。

野手守备

当己方的投手无法将击球员三振出局时，就十分考验队伍中其他野手的防守能力了。和投手的单打独斗不同，野手更考验团队合作以及对场上形势的阅读和把控。在野手守备中，最基础的令跑垒员或击球员出局的方式有 3 种：接杀、封杀和触杀。其中接杀的情况相对简单，在上文中也已经提到过了，在此一笔带过，来讲讲情况更加复杂的封杀和触杀。

封杀和触杀最基本的不同在于一个是持球后用身体的任意部位触及垒包，另一个则是用所持的球或者持球的手套和手触碰跑垒员的身体使其出局。在实际比赛中，触杀可以在任意“活球状态”（除暂停、界外球、半局结束外的投球、传球和接球）下使用，但封杀则需要满足一定条件才能令对方出局。判别是否能使用触杀的关键在于分清进攻方的上垒行为是否为主动进垒还是被迫进垒。

主动进垒和被迫进垒的主要区别在于是否“受迫”，要知道在棒球比赛的规则中，一个垒包是不能同时容纳两名跑垒员的，例如一垒原本就有一名跑垒员在垒上，但若此时下一名上场的击球员击出安打（即击球员击出能够使自身至少安全上到一垒的球），那么为了不违反规则，原本在一垒上的跑垒员就得被迫跑向二垒，这便是被迫进垒。还是之前的情况，如果跑垒员位于二垒，那么即使击球员击出一垒安打，原本位于二垒的跑垒员也可以选择跑向三垒，但这个选择并不是为了给后面的队友让位置，而是一个主动进攻的手段，因此可以归类为主动进垒。

野手在守备时，需要分清楚对手是否为主动进垒，如果是主动进垒，那么就必须采用触杀的方式来令其出局，反之，如果对方是被动进垒，那么只需守住垒包，使用封杀的方式便能将其轻松解决。此外还需要注意的一点是，击球员在击中球后向一垒跑垒的行为属于被迫进垒，因此封杀也可以适用于攻方击球后的一垒守备之中。

跑垒

当一名击球员击出安打后，便能转换为跑垒员进行跑垒了。按照规则，跑垒员在活球状态下随时可以跑垒，但这种主动跑垒往往十分危险，一旦被发现便前功尽弃，因此在大部分时间里垒上跑垒员还需要等待下一名击球员击出安打后再离开前往下一个垒包。当然，凡事都有例外，如果一名跑垒员对自己的速度十分自信，便有可能会采取在投手专心投球的那一瞬间起跑，并赶在捕手将球传到目标垒包进行触杀之前进垒的战术，这种战术被称为盗垒。盗垒的风险很高，一般是在进攻方需要迫切得分时才会采用的战术，并且还会根据投手的投球习惯做出调整。如果面对的是一名右手投球的投手，那么由于投手在投球时背对一垒无法观察到垒上的具体情况，那么一垒跑垒员便可以进行盗垒，反之如果是一名左手投球的投手，那么一、二垒的跑垒员想要盗垒便不是那么容易了。

跑垒员在准备跑垒时，往往会提前离开当前垒包一个身位的距离，以便在随时进行盗垒的同时画对投手的牵制（投手将球直接投到垒上，如果离开垒包的跑垒员回垒不及时便会被防守方触杀出局）能够及时回到垒上。如果击球员击出一记高飞球，跑垒员此时便会预判此球是否会被防守方接住，如果击球员击出的球被直接接住，除了击球员会被直接接杀出局外，垒上的跑垒员也需要返回并踩住原来的垒包后才能进行下一步行动。而如果预判球会落地，那么大可放心地向下一个垒包进发，不必返回原来的垒包。


■跑垒员的滑垒瞬间。

棒球的进攻

击球

前文中我们已经详细描述了棒球的得分规则，在一个半局比赛中，进攻方需要在出局数不超过 3 人的情况下尽可能多地使跑垒员回到本垒才能得分，因此击球员对投手投出的球的打击就显得至关重要了。和防守一样，进攻方进攻的发起点仍然集中在投手与击球员的对决上。在面对投手时，击球员并不能一味的追求挥棒或者只要击到球便万事大吉，如果不谨慎地进行选球（分辨投手投出的球是否为好球）和出棒，即便击到球，也无法安全地上垒，有极大可能被对手接杀或者封杀出局，因此要打出安打、甚至全垒打除了自身击球实力较强外，也需要一定的运气成分。

击球员除了挥棒击球外，根据场上比赛形式的不同，也会采取一定的战术，最常用的战术有两种，一种是短打，另一种则是高飞牺牲打。在采用短打战术时，击球员会用双手将球棒横置，以此获得更大的几率触碰到投球，由于球在碰到横置的球棒后一般会落在附近的场地内形成滚地球，因此跑垒员往往在投手投球时便会立即向下一个垒包奔跑，一般都有足够的时间成功推进到二垒。但这种战术对击球员来说几乎是必死的局面，因此也被称为牺牲触击战术。使用高飞牺牲打时，击球员需要击出一记外野高飞球，随后一般便会被防守方接杀出局，但在外野野手接到球的一瞬间，位于三垒的跑垒员便会开始起跑，由于外野距离本垒的距离比较遥远，因此一般有足够的时间使三垒员跑回本垒得分。高飞牺牲打一般在进攻方出局数为 0 或者 1 人，并且三垒上有跑垒员的情况下使用，由于会令一名击球员出局，因此这是一种以出局数来换取分数的战术。

▼短打是棒球比赛中最常用的战术。



NPB

科普完游戏中会用到的一些棒球比赛的规则和知识后，下面便来介绍一下构成《实况力量棒球》系列”的基础与主要数据来源的日本职棒相关的基础信息。

日本的职业棒球主要由一个统一的社团法人日本棒球机构（简称 NPB）领导（近几年也出现了许多地方上的联盟），旗下分为两个联盟——中央联盟（Central League）和太平洋联盟（Pacific League），每个联盟各有 6 支队伍。下面是这 12 支队伍的名单及其所属的地区。

中央联盟

队伍名	原名	所属地区
读卖巨人	読売ジャイアンツ	东京都文京区
阪神虎	阪神タイガース	兵库县西宫市
中日龙	中日ドラゴンズ	爱知县名古屋市
广岛东洋鲤鱼	広島東洋カープ	广岛县广岛市
东京养乐多燕子	東京ヤクルトスワローズ	东京都新宿区
横滨 DeNA 海湾之星	横浜 DeNA ベイスターズ	神奈川县横滨市

太平洋联盟

队伍名	原名	主场所在地区
北海道日本火腿斗士	北海道日本ハムファイターズ	北海道札幌市
东北乐天金鹰	東北楽天ゴールデンイーグルス	宫城县仙台市
千叶罗德海洋	千葉ロッテマリーンズ	千叶县千叶市
埼玉西武狮	埼玉西武ライオンズ	埼玉县所泽市
欧力士野牛	オリックス・バファローズ	大阪府大阪市
福冈软件银行鹰	福岡ソフトバンクホークス	福冈县福冈市

NPB 里的每一支职业队伍都有 1、2 军之分，相当于正式队和预备队的区别，1、2 军的球员的薪水差距也很高，因此所有职业球员的梦想都是能够在 1 军保留一席之地。

相比美国职业棒球联盟（MLB）来说，NPB 的每支队伍每年进行的公式战（即常规赛）数量要少于前者，只有 144 场，一般来说，两个联盟旗下的 6 支球队在大部分时间里都会和同联盟下的队伍循环比赛，但其中每支队伍在赛季中也会穿插进 24 场与另一个联盟旗下队伍之间的交流战。公式战的赛制一般为三连战制，即在同一个主场或者客场与另一支队伍连续进行 3 场比赛，之后再更换对手。

公式战结束后（一般为 9~10 月），便会进入到高潮战的对决。高潮战相当于 NBA 里的季后赛，由两个联盟旗下获得公式战前三名的队伍参加，各自决出联盟的冠军，随后再经由两支冠军队伍参加的日本一系列赛决出最终的冠军队伍。

可以看到，NPB 的职业球员还是很辛苦的，如果你所在的队伍打进了日本一系列赛，那么等到赛季结束和秋季集训完成后基本就已经迎来了年终，来年二月开始又会进入一个新赛季，因此实际可供选手自由支配的时间并不多，有时就连结婚这种人生大事也只能顺延到短短的休赛期当中进行，这在游戏的人生模式中也会有相应的体验。



▲一支队伍中的先发投手一般不会在三连战中连续登场，而只会参加其中的一场比赛。

实况力量棒球 2018

前面说了这么多，不知各位读者有没有对棒球的基本比赛规则和 NPB 有了一个基本的了解呢？接下来我们便来正式说说《实况力量棒球 2018》这款游戏。

相比《实况力量棒球 2016》，本作在游戏模式上并没有做出太大的改进（一个原因也是因为前作的完成度已经很高了），但优化了许多细节，使游戏、尤其是赛场上的画面效果呈现地更加流畅、真实。例如，本作针对赛场上选手的动作做了大幅强化，虽然在采用了 2 头身的 Q 版画风，但每名职业球员的惯用动作都被纳入了角色模型设计的参考之中，在比赛中，我们能看到一个更加真实的职业球员化身，而并非只是面对一个游戏角色而已。除此之外，超过 30 种特殊能力的追加让球员的作用变得更加细化，不同特殊能力的球员之间的对战也给玩家带去了更加刺激和精彩的体验。

“《实况力量棒球》系列”一直以来都拥有丰富的游戏模式，这些主题不同、长短不一的游戏模式能够在各方面满足玩家从各个角度参与棒球比赛的需要，例如想率领一支队伍征战甲子园的玩家可以尝试“荣冠九人”模式；想单纯体验高中校园生活的可以去玩成功模式；NPB 的狂热粉丝可以在锦标赛模式中找到管理一支职业球队的乐趣；而喜欢个人英雄主义，并且想要体验职棒球员生活的玩家也能在人生模式中得到满足；追求更高难度的玩家则可以尝试力量祭典模式，在残酷的淘汰赛中施展拳脚。虽然《实况力量棒球 2018》的游戏模式与前作相比没有太大的改变，但考虑到有不少初次接触这个系列以及不懂日语的玩家存在，接下来还是会为大家简要介绍本作比较重要的游戏模式和玩法，以便各位能够快速上手游玩。

成功模式（サクセス）

在成功模式中，玩家将扮演一名高中生，体验充满了青春与热血的高中生活和棒球赛事。在这个模式中，根据玩家所扮演的角色和故事发生场所的不同，分为 3 个原创剧本——力量第二高校篇（パワフル第二高校编）、南国度假学园篇（南国リゾート学园编）、五龙郭高校篇（五龙郭高校编）。其中力量第二高校篇为基础剧本篇章，只有通关这个剧本才能解锁下一个剧本的内容。由于本作的难度提升了不少，因此想要顺利通关也不是一件容易的事，如果一周目无法通关，玩家就只能再次从头开始打一遍相同的剧本，直到通关为止才能解锁下一个剧本，这是本作成功模式中的一个设计不太合理的地方。

在力量第二高校篇中，玩家将扮演一名天才棒球选手，由于在一次比赛中被球击中了头部而出现了失忆症状，因此只能从头开始找回在学校和球场上失去的东西。这个剧本最棒的一点是将丧失记忆之前的主人公设定为了一个性格恶劣、喜欢和别人争吵的天才球手，而失忆后又变成了玩家所看到的人畜无害的类型，其中带来的反差和周围人对主角的反应和转变，是一个极为有趣的过程。

通关力量第二高校篇后，便能解锁南国度假学园的剧本。玩家这次将扮演一名因为家庭贫困而无法读书的主人公，在因缘巧合之下结识了南国度假学园棒球部的部员香鸟千香。千香的母亲是学园董事长，希望他能够在棒球上出人头地，这恰好激起了千香的逆反心理，变得越来越讨厌棒球。由于玩家所扮演的主人公恰好和千香长得一模一样，因此在千香的强烈要求与自己对打棒球的渴望下决定代替他进入棒球部，由此发生的令人啼笑皆非，却又带着点伤感的故事。

五龙郭高校篇相比前两个剧本长度大幅增加，与其他剧本的游戏时间为 1 年不同，在五龙郭高校篇中玩家可以完整体验到高中三年的校园时光，角色的成长也将变得更加强力和有趣。这个剧本讲述的是曾经率领五龙郭高校打进甲子园的捕手在 20 年后返回母校就任棒球部的教练，并开始在全国搜寻优秀的一年级部员准备重返甲子园。玩家扮演的主人公便是其中的一名部员，可令人意想不到的是，在 20 年前与教练一同打入甲子园的还有当时作为投手的主人公的父亲，在离冠军近在咫尺之际因为后者的失误而葬送了整个队伍的胜利，在此情况下的主人公和 20 年后作为教练的捕手之间发生的故事便有些耐人寻味了。

本作的成功模式在演出上比前作更进了一步，除了人物立绘的动作和表情更加活灵活现之外，还添加了更多额外的特效演出，使剧本表现更加立体，增强了玩家的代入感。



力量祭典模式（パワフェス）

力量祭典模式是在《实况力量棒球 2016》中新加入的模式，玩家需要从头开始组建队伍，与历代成功模式下的经典角色组建起来的队伍进行数场淘汰赛，每完成一场比赛便能获得对手队伍里的数名经典球员。

相比前作，虽然在本作力量祭典模式中登场的经典角色和高校数量有了大幅增加，但难度却上升了不少，建议首次游玩的玩家将难度调成简单难度，否则很有可能在第一场比赛便败下阵来。在获取球员方面，前作是通过比赛完毕后双方相差的分数来决定玩家获得的选手数量，而到了本作便使用了更加随机的轮盘赌来取代了这个系统。玩家在比赛前便需要转一次轮盘，其



▲在本作中，轮盘赌还可以决定玩家比赛的先后手顺序以及是否使用投手代打（DH）制度。

结果在“由分数差决定”、“由本垒打的数量决定”、“胜利后获得固定数量的球员”以及“在比赛后转轮盘决定”之间产生，虽然表面上增加了玩家在比赛中的目的性，但实际上每场比赛平均能够获得的选手数量就前作而言是降低了。

人生模式（マイライフ）

在人生模式中，玩家将扮演一名在职业棒球世界中闯荡的青年，向着更多的荣誉和更高的薪水前进。相比成功模式，人生模式几乎没有剧本，一切都以真实的职棒球员生活为出发点，根据玩家在其中的表现勾勒出一个独一无二的职业生涯。玩家在第一次游玩这个模式时，可以对自己所扮演的角色进行设定，从角色外观到所属队伍再到选秀名次都能进行自定义设定。加入一支职业队伍后，还需要从 2 军开始做起，磨炼自己的技能并且累积教练的好感度，最终成功升格为 1 军。

成为职业选手后，除了按照队伍的日程固定出场比赛外，玩家在场外的空闲时间也不会感到无聊，不仅能够继续磨练自己的球技，还能够外出交友或者去往所在城市的各个地方。游戏按照 NPB 队伍的主场设计了数量众多的、布局和设施都各不相同的城市，在休息日或者随队出征时玩家可以拜访主队和客队所在城市的各种设施。这些设施根据玩家的拜访次数会提升相应的等级，等级越高的设施，能够为玩家提供服务的质量也就越高。除此之外，作为系列的定番，玩家还能在一些地方邂逅到许多外貌各异、性格各不相同的女性，与钟意的女孩约会能够培养好感度，并最终与其携手迈入婚姻的殿堂。

相比前作，本作人生模式的改动不是很大，除了在游戏流程中增加了 4 年一度的国际大会外，还增加了一个“令人憧憬的现役选手篇”，在此模式下，玩家可以选择扮演一名现役的 NPB 棒球选手，来亲历和重塑对方的棒球人生。



荣冠九人（栄冠ナイン）

在荣冠九人模式中，玩家将作为一名教练，率领你的高中棒球部朝着甲子园进发。这是一个能让你体验纯粹的高中棒球赛事魅力的模式，和成功模式不同的是没有预先设定好的剧本，玩家将把重心放在选手的培育以及比赛的临场指挥上。此外，本作还为这个模式新增了线上比赛部分，玩家可以使用在荣冠九人模式中培养出来的队伍进行线上甲子园的比赛，与网络上其他玩家培育出来的强队一决高下。



■日常练习界面。

荣冠九人与其他模式最大的不同点在于使用了一套卡牌系统来推进日程和比赛。在日常练习时，玩家会得到相应的卡片，卡片的数量与棒球部的实力有关（一开始都是弱小）。每张卡片都代表了一个练习科目，卡片的左上角有一个数字，表示此练习科目需要消耗的天数，玩家只要选择并使用相应的卡片便能推进日程。当前及未来十几天的日程会以一个个小格子组成的路径显示在屏幕上部，一个格子表示一天，当玩家使用卡片时，格子上的角色便会根据卡片上的数字前进，每次停下时玩家所站立的格子根据颜色的不同还会触发相应的事件，这个过程有点像《大富翁》。下面是这些格子的种类以及对应事件的整理表格。

格子种类一览表

颜色和种类	触发效果
蓝色	对队伍有利的事件
红色	对队伍不利的事件
白色	随机事件
黄色	练习时追加额外经验值
绿色	回复体力值
星星格子	选择分支路径
特训格子	队伍特训，使 1 名部员获得特殊能力（不一定每次都能获得）
合宿格子	队伍合宿
角色格子	根据角色的不同触发对应的特殊事件

在比赛时，除了决定出战队员和指派传令队员（传达教练战术的队员，在游戏中会对场上队员产生激励效果）以外，如果玩家不想放任场上的队员自行决定比赛，还可以在一些重要的回合内通过战术卡片来对投手和击球员发出指令，战术卡片通常有 11 张，其中 10 张为普通战术卡片，左上角的数字为此战术能够发挥出的效果，数字越大越好。最后一张是选手所持有的固有战术卡片，通常能够比普通战术卡片发挥更好的作用。

要想在荣冠模式下成功进军甲子园，除了在比赛中对战术卡片的运用要及时有效外，玩家在日常训练中对队员的训练也要有一定针对性，例如擅长速投的投手就得让其专攻投速，而投速较低的投手便更多地让其练习控球。此外，只要球队在比赛中达到一定的胜率，便能在来年招募更加强力的新人，如果你不嫌麻烦，也可以使用 SL 大法手动刷出天才型球员（性格为天才肌）。天才型球员的成长速度和能力值对比普通球员几乎是碾压一般的存在，如果队伍上有 1~2 名天才球员，那么基本上就预定了未来 3 年的甲子园冠军了。



◀比赛界面。

结语

《实况力量棒球 2018》相对前作来说，创新力度稍显不足，但这也与这个系列的游戏模式日趋完善有关，棒球这项运动也不像足球和篮球，每年都需要对赛场、球员的动作与手感进行优化，对于这个系列来说，一套行之有效的赛事体系已经比较成熟，在此基础上如果还要强行修改，只怕 Konami 自己也十分头疼吧。总之，本作作为一款棒球游戏，几乎是你如今能够玩到的制作最精良的作品了，更别提此次还首次加入了 VR 模式，让玩家能够更加身临其境地感受比赛现场的氛围。如果你是一名棒球爱好者，那么本作丰富的内容足够你耗费大量时间来研究和体验，即使你空有一身热情却对棒球的规则一窍不通，相信也能借助这款游戏熟悉并爱上这个充满了魅力的运动。

软硬兼施SP

栏目主持 纱迦

文 月下雪影 美编 NINA

不知道大家是否还记得，在2016年底我们曾经做过一期详实的4K显示器选购指南，当时4K分辨率的显示器刚进入普及期，市场上尚未正式发布任何一款HDR显示器设备，我们为此花了很大篇幅解释了为何4K显示器不支持HDR功能。不过历史的车轮总是滚滚前进，在2017年初的CES展会上，LG和DELL同时推出了4K HDR显示器，打破了HDR技术不能应用在显示器上的境况。

实用党的福音！HDR显示器选购入门



▲CES上发布的首款HDR显示器，价格达到了20000元以上。

2016年底，我们解释为何HDR不支持显示器主要是基于三点原因，一是显示器的使用色彩标准和电视并不相同，不符合当时的HDR标准；二是显示器没有独立的运算芯片，并不能实时进行Gamma计算，控制颜色输出；最后的原因是显示器的亮度并不能达到HDR所要求的1000nit超高亮度，导致在亮度对比上不够。出于这三种原因，我们也就未对HDR进行更深入的介绍，毕竟当时全球也没有HDR显示器上市嘛。而随着2017年HDR显示器的诞生和爆发，HDR显示器也开始逐渐进入玩家的视野，很多入门的HDR显示器只要两三千元，比起电视要经济划算很多，那么这种既经济又划算的HDR入门设备，能否满足主机党对画面显示的需求呢？我们不妨借着这期“软硬兼施SP”，来说个明白。



▲4K HDR对比显示器的最大优势在于亮度上。

1.横空出世的HDR显示器标准

虽然去年一整年，以LG、DELL、明基为首的显示器大厂都在不遗余力地推广自家的HDR显示器，但实际上直到去年年底，显示器专属的HDR标准才由视频电子标准协会（VESA）制定出来，并被命名为DisplayHDR 1.0。毕竟市场上的产品鱼龙混杂，只有设立标准才能更好地发展显示器的HDR技术，所以推出DisplayHDR 1.0其实也是市场的大势所趋。DisplayHDR在标准的设立上非常专业，它是由市面上24家主流厂商联合制定的，其中包括了显卡、PC、色彩管理等各个领域的技术领跑厂商，由他们对屏幕的素质进行分级，最终定下了DisplayHDR 1.0的三种规格，即DisplayHDR 400、DisplayHDR 600、DisplayHDR 1000。



▲VESA定制了三种不同的DisplayHDR标准。

DisplayHDR 400：指的是入门级HDR显示器，虽然只是入门，但VESA表示市面上正在出售的LCD显示器，只有15%的显示器才能达到这个标准，所以说入门也不代表所有显示器都能满足。判断入门级的主要参数标准包括：8-bit影像处理、全局调光、峰值亮度400cd/㎡、持续亮度320cd/㎡，支持覆盖95%的BT.709色域。

DisplayHDR 600：专业级HDR显示器，主要用在专业级和发烧级笔记本电脑，或者高端主机显示器。它的判断参数标准是：10-bit影像处理，峰值亮度≥600 cd/㎡、持续亮度≥350 cd/㎡、黑白亮度响应时间≤8帧。色域方面则需要覆盖99%的BT.709色域、以及≥90%的DCI-P3色域，同时极端暗角亮度达到0.10 cd/㎡。

DisplayHDR 1000：属于旗舰型产品，主要用在更加专业和发烧级的设备上，满足用户极致视觉追求。判断参数标准为：10-bit影像处理，峰值亮度1000 cd/㎡以上、持续亮度达600cd/㎡、极端暗角亮度0.05 cd/㎡，LCD面板支持局部调光，色彩伽马有明显提升。整体标准比DisplayHDR 600有很大提升。

简单总结的话，DisplayHDR 1.0这套标准的限制主要在于亮度和色域，以及影像处理传输的带宽不能低于8-bit。当然如果你熟悉HDR电视标准的话会发现很多参数在显示器上都有很大幅度的降低，比如说HDR电视的影像处理必须为10-bit，但在HDR显示器上的最低标准只要求达到8-bit，其实如果你了解显示器市场就会知道，目前大部分的显示器还都是6-bit传输带宽，8-bit仍屈指可数，所以这样的标准也不足为奇了。而亮度的要求更是从1000nit降低到了400cd/㎡的标准（1nit=1cd/㎡），显然这和显示器的观看距离有很大关系，所以虽然整体参数有所降低，但在实际体验上，HDR显示器还是可以做到接近HDR电视标准的。当然如果想要体验和HDR电视相同的效果，请至少选择能满足DisplayHDR 600标准的显示器，这样才有一较高下的资本，DisplayHDR 400毕竟只是入门而已。另外还需要注意的是，DisplayHDR 1.0标准仅针对LCD显示器，OLED显示器的标准会单独推出，因此OLED显示器这次也就不在我们的探讨范围之内了。

2.PS4 Pro是否支持DisplayHDR？

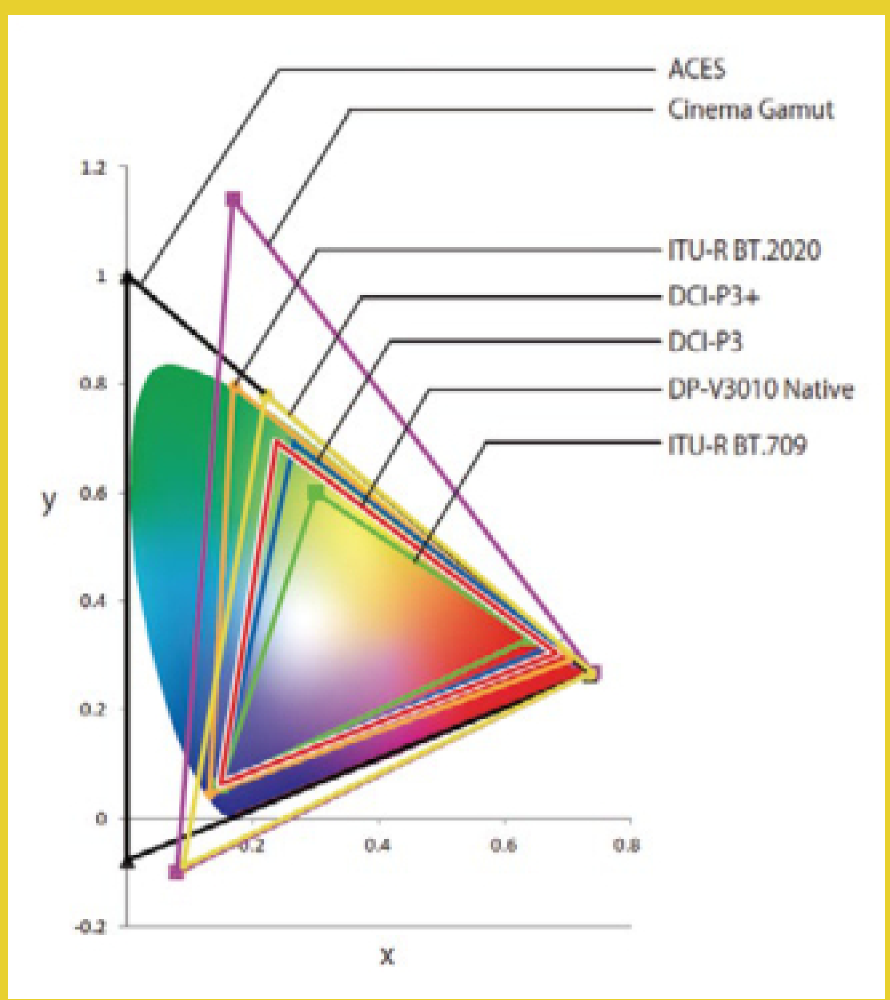
根据官方的数据，PS4 Pro 支持 HDR10 标准，但 DisplayHDR 在 PS4 Pro 发布时还并未制定，那么 PS4 Pro 是否支持显示器的 HDR 标准呢？一般来说，凡是能达到 HDR 标准的显示器都是可以在 PS4 Pro 的设置中看到支持 HDR 标准的，毕竟 DisplayHDR 的制定的基础就是 HDR10，所以支持起来是没有问题的。当然现在市场上还有很多打着 HDR10 标签的 HDR 显示器，通常来说这样的 HDR 显示器都是商家在未出现 DisplayHDR 标准之前自行定义的 HDR 显示器，虽然命名不一样，但理论上同样是支持 PS4 开启 HDR 功能的，所以从选购角度来说，也可以被列入考虑范畴之内。当然玩家并不能指望这些标着 HDR10 的显示器带来极大的视觉效果提升，因为这种打着 HDR10 的显示器，也根本达不到 BT.2020 颜色标准，只是兼容了 HDR 编码技术，让 PS4 可以识别到该款显示器能开启 HDR 功能，输出 HDR 级别的游戏画面，但 HDR 的核心始终是硬件标准，所以这种投机取巧的模式，只能归类到伪 HDR 之中，当然这种属于商业机密类的东西厂商也并不会对其解释，我们玩家只要知道就可以了。

▲有HDR标准的显示器PS4大部分都可以识别到。



3.390%的DCI-P3色域才能真正感受PS4的HDR

既然 DisplayHDR 1.0 有三种标准，是不是代表最低标准就能享受到和 4K HDR 电视一样的效果？并非这样，上面已经提到 DisplayHDR 1.0 所定下的标准对比 4K HDR 电视的标准有了大幅度的降低，尤其是在色彩显示和亮度上，为了考



▲不同色彩标准的覆盖区域。

虑到目前的显示器市场环境，很难和电视媲美。DisplayHDR 400 的色彩标准只规定达到 95% 的 BT.709 色域，即便是 DisplayHDR 600 能达到的色彩范围也不过是≥ 90% 的 DCI-P3 色域。这两者和 4K HDR 电视能达到的 BT.2020 标准有着天壤之别。当然显示器和电视的色彩标准并不相同，我们在这里可以借助 NTSC 标准来作为判断依据。

电视上的色域主要为 BT.709 和 BT.2020 两种，HDR 电视支持的 BT.2020 标准相比 BT.709，大幅度提升了视频信号的性能规范，尤其在橘色，深绿色方面有着很大幅度的提升，这种提升对于画面在色彩层次与过渡方面起到了非常关键的作用。作为对比，BT.709 标准只相当于 70% 的 NTSC 色域，而 BT.2020 达到了惊人的 150.2% 的 NTSC 色域。在显示器上，sRGB 标准要比 BT.709 的色彩更加丰富，但也只有 87.2% 的 NTSC 色域。而 DisplayHDR 600 规定的 DCI-P3 色域，对比之下也只能勉强达到 109.5% 的 NTSC 色域，109.5% 对比 150.2%，两者的差距不言而喻。所以如果你想真正的发挥出 PS4 支持的 HDR 效果，DisplayHDR 600 规定≥ 90% 的 DCI-P3 色域标准，也仅仅是入门，更多更丰富的色彩依然不能在显示器上展示出来。

不过你在选购显示器的时候，会发现几乎找不到以 DCI-P3 色域标注的显示器，因为在高端显示器领域上，厂商更喜欢用 Adobe RGB 标准来表示色域，提到 Adobe 想必大部分玩家都很熟悉吧，PhotoShop、Illustrator 都是 Adobe 旗下的软件产品，所以凡是能达到≥ 90% 的 DCI-P3 色域标准的显示器，基本上都是专业级的设计显示器了。Adobe RGB 可以达到 101.7% 的 NTSC 色域，专业显示器所标注的 99% Adobe RGB 就约等于 96% 的 DCI-P3 色域标准，也就是可以满足 DisplayHDR 600 的色彩标准，而这类显示器通常售价已经在万元左右了，所以想要用两三千元就享受到完美 HDR 效果的玩家，还是继续等待显示器的革新和普及吧。

4.选购实战篇

虽然上面说了这么多，但价格稍低的 HDR 显示器也并非一无是处，它的最大优势在于能用两三千元的价格买到 99% sRGB 色域的显示器，而 sRGB 色域要远远领先于电视的 BT.709 色彩标准，所以 HDR 显示器可以算作体验 PS4 Pro 的入门级配置。不过现在市面上打着 HDR 显示器旗号的产品非常多，那么我们到市场上该如何选择支持 DisplayHDR 400 标准的显示器呢？其实最重要的参数无非是亮度、色域、响应时间三点。

第一招：先看亮度。色域再高如果亮度不够也无法表现出来，想想对着黑乎乎的显示器，能看到全部的色彩显示？显然不能。在 DisplayHDR 400 的标准上，规定持续亮度要达到 320cd/ ㎡，而很多 HDR 显示器在亮度上根本不够，比如某款显示器，在参数里标注了 99% Adobe RGB 色域，但实际亮度只有 250cd/ ㎡，先不考虑色域上是否存在猫腻，至少在亮度上就不能满足标准，这样的显示器显然是不过关的。当然根据经验来说，99% Adobe RGB 色域的显示器也不会只有 5000 元的售价，显然这款显示器对于参数标准是在是过于夸大了。

第二招：再看色域。每款显示器的色域标准并不会在参数里面体现，通常都写到产品介绍中，所以玩家要仔细观察产品介绍中有没有提到色域标准，如果通篇介绍都没有提到 99% sRGB 这样的词语，只是粗劣的拿出 SDR 和 HDR 进行对比，显然这样的显示器不能购买，连色域标准都不敢光明正大拿出来标注的，我们又有什么理由信任这款显示器支持 HDR 呢？



▲有的显示器只提出支持HDR，却并没有提到色域。

当然在色域之外，也要检查色深能达到多少，DisplayHDR 400 标准要求的是 8-bit 影像处理，即可还原 1670 万色和 256 灰阶，如果显示器并非 8-bit 色深，千万不要购买。当然很多显示器现在标注的都为 10-bit，后面会以括号表示是（8-bit + A-FRC），这表示的意义是显示器并非原生 10-bit 色深，而是原生 8-bit 色深，然后通过 IC 控制单元抖动达到与 10-bit 面板相近的色彩处理能力，但非原生就是非原生，A-FRC 只是让面板接近 10-bit，这更考验的是驱动优化，尤其是色彩过渡和灰阶补偿。相比之下，通过抖动达到 10-bit 的显示器虽然要比原生 8-bit 的显示器在相同色域下显示效果更好，但和原生 10-bit 是没法比的。所以在同样的色域下，色深可以决定哪款显示器更值得购买。

第三招：看响应时间。亮度没问题、色域也达标，是不是这样的显示器就拿下手了？且慢，别忘了液晶显示器的响应时间。早在 2010 年的"软硬兼施 SP"里，我们曾经对显示器的各项参数做了详细分析，并把响应时间列为选购显示器的重要标准，时至今日也依然如此，比如某款显示器，在亮度和色域上都达到了 DisplayHDR 400 的标准，但在响应时间上却高达 14ms，这样的显示器会存在非常严重的拖影问题。为了避免玩游戏时出现拖影，在选购显示器时，响应时间必须要在 5ms 以下，否则是绝对不能购买的。对于这些参数，达到 2ms、1ms 会带来更好的体验，玩家要仔细甄别。

怎么样，看了这篇详细的介绍后，是不是对 HDR 显示器已经有了足够的了解，也准备跃跃欲试购买一台 HDR 显示器了呢？其实随着 DisplayHDR 标准的设立，在中低端市场上，HDR 显示器已经比电视有了更大的优势，尤其是色域上的支持，要比电视更好。而在高端市场上，4K HDR 电视的性价比又要远远高于专业级的 HDR 显示器，所以这也映衬了我们标题中所讲的，HDR 显示器更像是实用党的福音，性价比高，只需较低的价格就能体验入门级的 HDR 感受，如果你钟情 HDR 又不想花费太高的价格来体验，那 HDR 显示器是你目前最好的选择。买上一台 HDR 显示器，带上《战神》，来体验次世代的震撼吧！

N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽



继微软、索尼之后，任天堂也即将推行属于自己的会员服务，尽管此举或许会让不少习惯免费在线联机的玩家在心理上稍有抵触，但随着时下越来越多的主机游戏都加入了网络元素，官方要做好这一块，提供更多更好的服务，自然也需要资金的催动。本期应援团除了一如既往会为大家带来一些游戏资讯外，也为大家汇总了近日备受关注的 NS 会员的情报，感兴趣的朋友可不要错过了哦。

NS会员服务将于今年9月推出

ONLINE Nintendo Switch Online

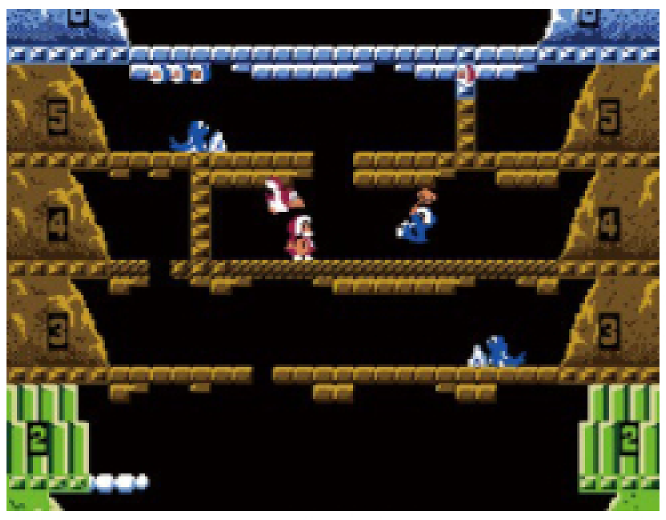
任天堂宣布将于今年 9 月正式推出 NS 付费会员服务，玩家可以登陆 eShop 或前往任天堂官网购买“Nintendo Switch Online”使用券，成为会员。会员服务分个人与家庭两种方案，个人方案定价为每月 3.99 美元 /300 日元，每季度 7.99 美元 /800 日元，每年 19.99 美元 /2400 日元；家庭方案则指玩家可通过“家庭共享”把最多 8 个账号捆绑在一起，成立一个“家庭组”，只要组内一人购买了 34.99 美元 /4500 日元的包年会员服务，其他成员也能享受到会员服务。成为会员的玩家可以享受到以下内容。

●游戏联网游玩

玩家可以联网进行游戏，与他人合作或对战，如《马力欧赛车 8 豪华版》、《油彩军团 2》、《神臂斗士》等热门作品的联网功能，在免费期结束后，也需成为 NS 会员后方可使用（部分游戏除外）。游戏之外的一些联网功能，如 eShop、好友登陆与管理等，非会员用户依旧能正常使用。

●免费的 FC 游戏

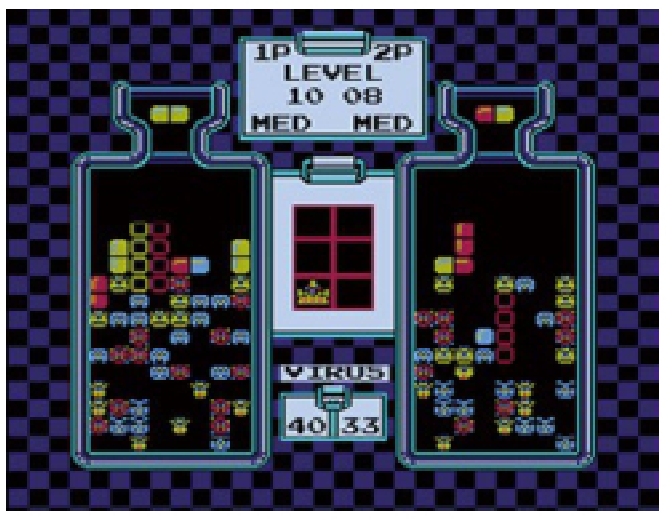
官方会定期放出一些经典的 FC 游戏供会员用户免费下载游玩，目前已确定送出的 10 款首发作品分别是：《敲冰块》、《塞尔达传说》、《气球大战》、《马力欧兄弟》、《超级马力欧兄弟》、《超级马力欧兄弟 3》、《足球》、《网球》、《马力欧医生》、《森喜刚》。



▲《敲冰块》



▲《气球大战》



▲《马力欧医生》

●云存档

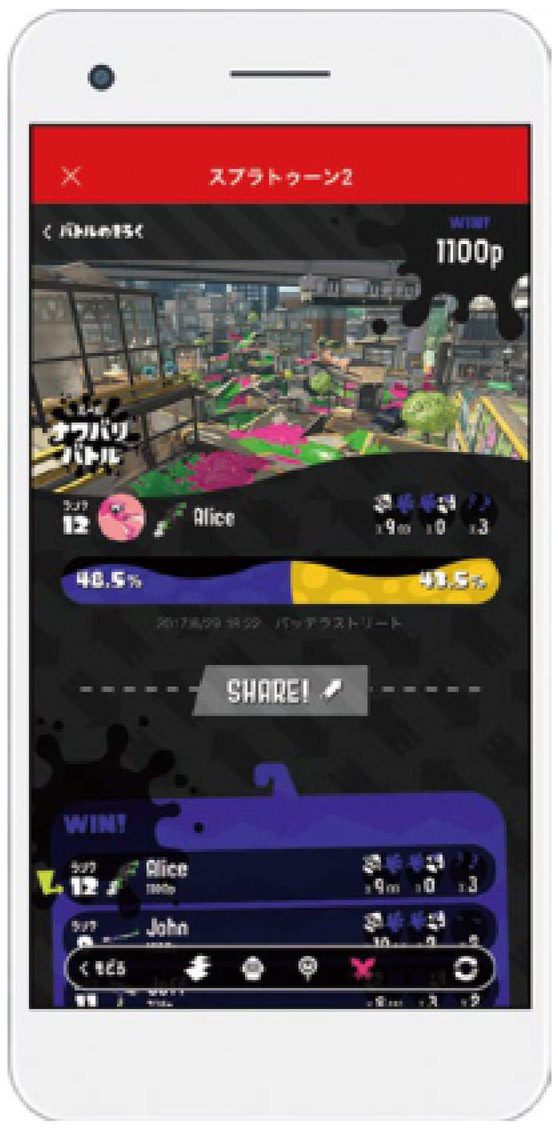
玩家可将主机内的游戏存档备份到网上（部分游戏存档除外），以免丢失。

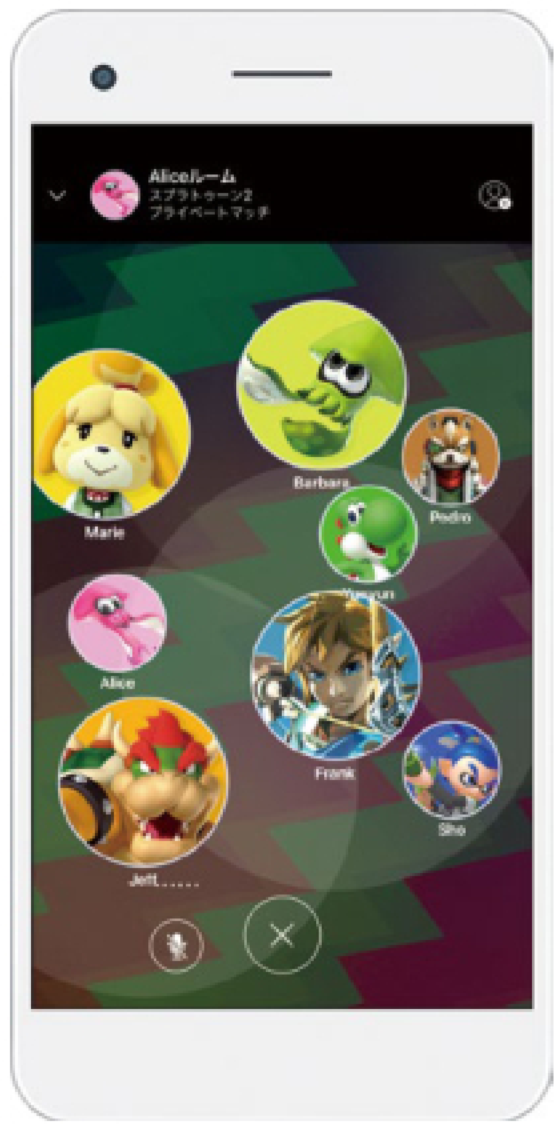
●专用 APP

玩家可在手机端下载并安装 APP“Nintendo Switch Online”与 NS 进行联动，除了可以查阅到各种游戏信息数据外，还能邀请他人语音聊天。该 APP 现已上架外服的 App Store 与 Google Play，只需持有任天堂账号（Nintendo Account）、个人信息上满 13 岁，并且是会员用户即可使用。

●限定特典

除了上述服务外，官方还将提供会员专享的限定特典。





ACT新作《血罪 月之诅咒》正式公布

《血罪 月之诅咒》是《恶魔城》之父五十岚孝司领衔制作的一款 8bit 风格 ACT，发售日为今年 5 月 24 日。在本作中，玩家有 4 名可操作角色，分别是用剑的男主角“斩月”、用鞭子的女主角“米莉安”、炼金术师“亚弗烈德”以及能够自由飞翔的“吉贝尔”。游戏为传统的 2D 横版闯关玩法，玩家需要巧妙地破解场景谜题，打倒路上的小怪，当击败关卡头目后，就能让新同伴加入队伍，共同对抗敌人。玩家在战斗中可以自由切换角色，每个角色都有其专属动作，灵活运用可以找到隐藏的通道或道具。本作有新手、老手两种难度，故事还会根据玩家的游玩情况走向不同结局。





求生&冒险 《烟火与献祭》登陆NS

《烟火与献祭》是英国游戏制作组 Solar Sail Games 打造的一款生存冒险类 RPG，故事的主人公是一位年轻的妈妈，为了寻找失踪的孩子，她必须在凶险万分的地下世界中展开冒险。游戏采用了开放世界式的玩法，玩家通过在地图中收集各种资源，打造道具与武器，在应对恶劣环境的同时，打倒出没在各地的凶残怪物。玩家可以通过与村民互动逐渐了解这个奇妙的世界，而不同的冒险行动还会影响到周遭环境，进而导致资源也产生变化，游戏充满了不确定性的紧张与刺激。本作将于 5 月 31 日登陆 NS 平台。




NS《堕落军团 荣耀崛起》5月开始配信

Arc System Works 宣布旗下作品《堕落军团 荣耀崛起》将在 5 月 29 日登陆 NS，售价为 2800 日元（含税）。本作是一款策略型玩法的 2D 横版 RPG，各个攻击键位对应一名角色，玩家能够组合角色之间的招式，以紧凑的连招打倒敌人。游戏共收录了《堕落军团 救国皇女》与《堕落军团 反叛之炎》两部作品，分别以帝国的塞西尔皇女、率领反叛军的雷卡多将军为主人公，玩家可以选择其一开始游戏，以不同的视角去体验一段战争故事。




移植加强 NS《公主代码EX》今夏发售

本作是 2012 年发售在 3DS 上的《公主代码》的移植版，由西村绢担当人设，集结了当年 SS 平台《守护英雄》的制作人员，玩法上也颇为相似。游戏采用了三线移动的横版战斗系统，玩家可通过简单的按键组合使出各种华丽连招，同时也加入了 RPG 要素，可以升级或强化角色来提升战斗力。本作对 3DS 版的画面进行了高清化，平衡性也有所调整，追加任务后可使用角色多达 50 人以上，收集要素也更加丰富，并且支持在线合作游玩与对战。本作预定在今年 8 月 2 日登陆 NS 平台。




系列新作 NS《白色钢铁之X 刚巴尔特外传》正式公布



Inti Creates 宣布将在 NS 上推出“《苍蓝雷霆 神威枪伏特》系列”的新作《白色钢铁之 X 刚巴尔特外传》。本作是一款外传性质的作品，将以系列中的重要角色亚裘拉为主角，讲述一段全新的故事。本作依旧为爽快的 2D 横版闯关玩法，不过详情与发售日都尚未公开，官方将于今年夏季为大家带来更多的情报。

体感打鼓 《太鼓达人NS版》中文版发售日确定

台湾 BNEI 宣布《太鼓达人 NS 版》的繁体中文版将于今年 7 月 19 日与日版同步发售。本作是系列首部登陆 NS 平台的作品，不仅收录了 70 多首来自《超级马力欧 奥德赛》、《油彩军团 2》、《妖怪手表》等游戏的热门歌曲，同时还加入了新的系统要素“演奏角色”，玩家可选择一名角色进行演奏，使用角色拥有的技能获得高分。游戏的另一大特点是支持体感，Joy-Con 能够充当鼓棒，让玩家一边挥舞一边演奏。本作支持最多 4 人局域联机游玩，并且在派对模式中收录了多个让玩家们相互合作与比拼的游戏，适合聚会时多人共乐。




▲多人共同游玩的派对模式游戏。

童话RPG《长颈鹿和安妮卡》明年发售

《长颈鹿和安妮卡》是开发商 Atelier Mimina 使用虚幻引擎 4 制作的一款 3D 童话风 RPG，玩家将扮演一位名叫安妮卡的少女，在一座神秘岛屿上展开冒险，找寻她失去的记忆。岛屿上有着各种不同景观的地牢迷宫，迷宫内有强力的 BOSS 守卫在等待玩家挑战。本作的战斗系统类似于音乐节奏游戏，玩家需要控制少女在横面上移动，在适当的位置与时机按键，击溃敌人射出的短波、长波光影攻击。本作将在 2019 年登陆 NS 平台。




ゼルダの伝説 BREATH OF THE WILD

THE LEGEND OF ZELDA

文 纱迦 美编 Juxi

《塞尔达传说 旷野之息》攻略本上市后受到广大读者的好评，不过美中不足的是里面没有对料理的详细介绍。本期我们就将攻略本上因页数关系被砍掉的料理图鉴登出。另外不得不说的是，本作不愧是神作，仅仅距离攻略本推出 2 个月的时间，又有很多全新的技巧被全世界玩家发掘出来。因此本期除了有料理图鉴外，还有众多你从未见过的“船新技巧”大放送。好了，下面首先让我们进入料理图鉴环节吧！



塞尔达传说 旷野之息		Nintendo	
ゼルダの传说 ブレス オブ ザ ワイルド		动作角色扮演	日版
2017 年 3 月 3 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 NS/Wii U：6980 日元			

Wii U / NS

料理宝典

食材的分类

常见食材会分为以下几大类，除非有特别说明，不然无法通用。

水果：和现实中的水果分类接近，不过速速莲蓬和暖暖草果也算在内。

菌类：各种蘑菇和松露的统称。

野蔬：蔬菜和野草的统称，包括萝卜、胡萝卜、南瓜、以及各种草。

肉类：分兽肉和禽肉两种，每种又分普通、高级、顶级 3 个级别。部分料理限定肉的种类和级别。

鱼类：游戏中的鱼不分咸水和淡水，另外螺和蟹不算鱼。

食材的效果

通过食材的名字前缀，可以判断将其用于料理时会获得哪种特殊效果。具体规则为：

生命：体力完全回复且临时增加体力上限

精力：回复精力

毅力：临时增加精力上限

冰冷：提高耐暑度

暖暖 / 耐寒：提高耐寒度

酥麻：提高耐电度

耐火：提高耐火度

速速：提高移动速度

潜行 / 静：减小行动时发出的声音

大剑：增加攻击力

铠甲：增加防御力

具有以上特殊效果的料理，名字会附加对应前缀。

两种以上效果的食材混煮，会让双方均失去效果。

SOULCALIBUR ™ VI & © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
© 2017 Nintendo. The Legend of Zelda, Wii U, and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo.

食材的效果等级



拥有同一前缀的食材有很多，这意味着有同样效果的食材也有很多。不过即使是拥有同样的效果，效果的强弱也因食材而不同，最多有 4 个等级的区别。具体如下：

效果	1 级素材	2 级素材	3 级素材	4 级素材
体力回复	兽肉、禽肉、海拉鲁草、海拉鲁鲈鱼、海拉鲁蘑菇、苹果、草莓、橡子、小鸟的树果	高级兽肉、高级禽肉、椰子	-	顶级兽肉、顶级禽肉
体力完全回复＋增加上限	生命鲈鱼、生命松露	生命小萝卜、生命海螺、生命蜥	大个生命松露、生命榴莲、生命三文鱼	生命大萝卜
精力回复	精力蘑菇、精力蚱蜢	精力螃蟹、精力鲈鱼	精力蜂的蜂蜜、精力独角仙	-
精力完全回复＋增加上限	毅力蘑菇	毅力蛙	毅力胡萝卜	-
攻击力上升	大剑草、大剑独角仙	大剑蘑菇、大剑香蕉、大剑鲤鱼、大剑螃蟹	大剑鲷鱼	-
防御力上升	铠甲草、铠甲独角仙	铠甲蘑菇、铠甲南瓜、铠甲鲤鱼、铠甲螃蟹	铠甲鲷鱼	-
移动速度上升	速速胡萝卜、速速蘑菇、速速蛙、速速蜥	速速紫罗兰、速速莲蓬	-	-
行动声音减小	潜行草、潜行田螺、静静萤火虫	潜行蘑菇	静谧公主	-
提高耐寒度	暖暖香草、暖暖草果、暖暖凤蝶	暖暖蘑菇、暖暖鳟鱼、暖暖蜻蜓	-	-
提高耐暑度	冰冷香草、冰冷蜜瓜、冰冷凤蝶	冰冷蘑菇、冰冷鳟鱼、冰冷蜻蜓	-	-
提高耐火度	耐火蜥	耐火凤蝶	-	-
提高耐电度	酥麻香草、酥麻水果、酥麻凤蝶	酥麻蘑菇、酥麻鳟鱼、酥麻蜻蜓	-	-

大成功

制作料理时有一定几率出现大成功的情况，大成功的料理会具有更好的回复效果，或是附加的特殊效果持续时间更长。如果在制作料理时添加调味品如蔗糖、山羊黄油等，会提高大成功的几率。但如果在制作料理时附加龙系的素材，或是在血之满月刚刚发生时制作料理，则必定能获得大成功。

食品添加剂

在现实中虽然食品添加剂有点老鼠过街的意思，但是符合标准的食品添加剂是不可缺少的，只是大部分人都把食品添加剂和违法添加物当成了一回事。在《塞尔达传说 旷野之息》的世界中也是如此，只要往料理中添加特定素材，就可以提高料理的效果，或是提高大成功的几率。具体可以参见右表，如果要一句话总结的话，那就是龙系列的素材最佳。

素材	追加效果
×龙的鳞片	回复力 +5，效果时间 +1 分，必定大成功
×龙的爪子	回复力 +8，效果时间 +3 分，必定大成功
×龙的牙齿碎片	回复力 +10，效果时间 +10 分，必定大成功
×龙的犄角碎片	回复力 +15，效果时间 +30 分，必定大成功
橡子	回复力 +2，效果时间 +20 秒
小鸟的树果	回复力 +2，效果时间 +10 秒
蔗糖	效果时间 +50 秒，大成功率 +30%
鼓隆的调味粉	效果时间 +1 分，大成功率 +10%
海拉鲁米	效果时间 +30 秒
禽蛋	效果时间 +1 分，大成功率 +10%
鲜奶	效果时间 +50 秒
山羊黄油	效果时间 +50 秒，大成功率 +10%
塔邦挞小麦	效果时间 +30 秒
岩盐	效果时间 +30 秒
星星碎片	效果时间 +1 分，大成功率 +10%

※ 回复力中的数字，1 点代表 1 颗小心，4 点代表 1 颗大心。下同。

料理图鉴

烧烤

直接把食材丢进火里烧，一定时间后就可以得到烧烤食物，回复效果要比直接食用好，但食物本来的特殊效果会消失。不支持烧烤的食材被火烧后则会消失。在温度特别高的地区如火山，只要将食材放在地上即可自动烧烤。



烤苹果

食材	卖价	买价	回复力
苹果	3	8	3



烤椰子

食材	卖价	买价	回复力
椰子	6	-	6



烤草莓

食材	卖价	买价	回复力
草莓	5	-	3



烤橡子

食材	卖价	买价	回复力
橡子	2	-	2



烤树果

食材	卖价	买价	回复力
小鸟的树果	2	-	2



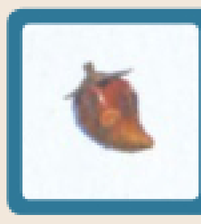
烤生命榴莲

食材	卖价	买价	回复力
生命榴莲	12	-	18



烤冰冷蜜瓜

食材	卖价	买价	回复力
冰冷蜜瓜	8	-	3



烤暖暖草果

食材	卖价	买价	回复力
暖暖草果	5	-	3



烤酥麻水果

食材	卖价	买价	回复力
酥麻水果	8	-	3



烤速速莲蓬

食材	卖价	买价	回复力
速速莲蓬	8	-	3



烤大剑香蕉

食材	卖价	买价	回复力
大剑香蕉	8	-	3



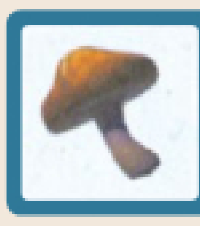
烤海拉鲁蘑菇

食材	卖价	买价	回复力
海拉鲁蘑菇	3	-	3



烤精力蘑菇

食材	卖价	买价	回复力
精力蘑菇	5	-	3



烤毅力蘑菇

食材	卖价	买价	回复力
毅力蘑菇	5	-	6



烤生命松露

食材	卖价	买价	回复力
生命松露	8	-	12



烤大个生命松露

食材	卖价	买价	回复力
大个生命松露	24	-	18



烤冰冷蘑菇

食材	卖价	买价	回复力
冰冷蘑菇	6	-	3



烤暖暖蘑菇

食材	卖价	买价	回复力
暖暖蘑菇	6	-	3

烤酥麻蘑菇

食材	卖价	买价	回复力
酥麻蘑菇	6	-	3

烤速速蘑菇

食材	卖价	买价	回复力
速速蘑菇	5	-	3

烤大剑蘑菇

食材	卖价	买价	回复力
大剑蘑菇	5	-	3

烤铠甲蘑菇

食材	卖价	买价	回复力
铠甲蘑菇	5	-	3

烤潜行蘑菇

食材	卖价	买价	回复力
潜行蘑菇	3	-	3

烤小萝卜

食材	卖价	买价	回复力
生命小萝卜	12	-	15

烤大萝卜

食材	卖价	买价	回复力
生命大萝卜	24	-	24

烤速速胡萝卜

食材	卖价	买价	回复力
速速胡萝卜	6	-	3

烤毅力胡萝卜

食材	卖价	买价	回复力
毅力胡萝卜	38	-	12

烤铠甲南瓜

食材	卖价	买价	回复力
铠甲南瓜	8	-	3

烤大剑草

食材	卖价	买价	回复力
大剑草	8	-	2

烤铠甲草

食材	卖价	买价	回复力
铠甲草	8	-	2

烤蛋

食材	卖价	买价	回复力
禽蛋	5	-	6

煮蛋

食材	卖价	买价	回复力
禽蛋	5	-	6

烤兽肉

食材	卖价	买价	回复力
兽肉	12	30	6

烤高级兽肉

食材	卖价	买价	回复力
高级兽肉	24	58	9

烤顶级兽肉

食材	卖价	买价	回复力
顶级兽肉	35	140	18

烤禽肉

食材	卖价	买价	回复力
禽肉	12	-	6

烤高级禽肉

食材	卖价	买价	回复力
高级禽肉	24	-	9

烤顶级禽肉

食材	卖价	买价	回复力
顶级禽肉	35	-	18

烤鲈鱼

食材	卖价	买价	回复力
海拉鲁鲈鱼 / 精力鲈鱼	9	23	6

烤生命鲈鱼

食材	卖价	买价	回复力
生命鲈鱼	12	-	12

烤生命三文鱼

食材	卖价	买价	回复力
生命三文鱼	15	-	18

烤鳟鱼

食材	卖价	买价	回复力
任意鳟鱼	9	-	6

烤鲤鱼

食材	卖价	买价	回复力
任意鲤鱼	15	-	6

烤鲷鱼

食材	卖价	买价	回复力
任意鲷鱼	15	-	6

烤螃蟹

食材	卖价	买价	回复力
任意螃蟹	12	-	6

烤潜行田螺

食材	卖价	买价	回复力
潜行田螺	9	-	6

烤生命海螺

食材	卖价	买价	回复力
生命海螺	15	-	18

冰冻

在温度低的地区如雪山，将特定食材放在地上，食材很快就会冰冻。所有的冰冻料理都有 1 分钟的耐暑效果。

冰冻兽肉

食材	卖价	买价	回复力
兽肉	15	-	4

高级冰冻兽肉

食材	卖价	买价	回复力
高级兽肉	28	-	6

顶级冰冻兽肉

食材	卖价	买价	回复力
顶级兽肉	40	-	12

冰冻禽肉

食材	卖价	买价	回复力
禽肉	15	-	4

高级冰冻禽肉

食材	卖价	买价	回复力
高级禽肉	28	-	6

顶级冰冻禽肉

食材	卖价	买价	回复力
顶级禽肉	40	-	12

冰冻鲈鱼

食材	卖价	买价	回复力
海拉鲁鲈鱼 / 精力鲈鱼	14	-	8

冰冻生命鲈鱼

食材	卖价	买价	回复力
生命鲈鱼	14	-	8

冰冻生命三文鱼

食材	卖价	买价	回复力
生命三文鱼	18	-	16

冰冻鳟鱼

食材	卖价	买价	回复力
任意鳟鱼	10	-	4

冰冻鲤鱼

食材	卖价	买价	回复力
任意鲤鱼	18	-	4

冰冻鲷鱼

食材	卖价	买价	回复力
任意鲷鱼	18	-	4

冰冻螃蟹

食材	卖价	买价	回复力
任意螃蟹	14	-	8

冰冻田螺

食材	卖价	买价	回复力
潜行田螺	10	-	4

冰冻生命海螺

食材	卖价	买价	回复力
生命海螺	18	-	12

温泉蛋的做法是把禽蛋放入温泉。

以下料理标注的食谱均为基本食谱，做出来的料理有可能因含有特殊效果而名字带有前缀。如想做出无前缀的版本，请自行添加其他效果食材以抵消效果，但回复力有可能因此下降。

米饭

禽肉菜饭

食材 禽肉 + 海拉鲁米 + 禽蛋 + 山羊黄油
备注 回复力 24

禽肉咖喱饭

食材 禽肉 + 海拉鲁米 + 鼓隆的调味粉
备注 回复力 16

兽肉盖饭

食材 兽肉 + 海拉鲁米 + 岩盐
备注 回复力 16

兽肉咖喱饭

食材 兽肉 + 海拉鲁米 + 鼓隆的调味粉
备注 回复力 16

高级禽肉菜饭

食材 高级禽肉 + 海拉鲁米 + 禽蛋 + 山羊黄油
备注 回复力 28

高级禽肉咖喱饭

食材 高级禽肉 + 海拉鲁米 + 鼓隆的调味粉
备注 回复力 20

高级兽肉盖饭

食材 高级兽肉 + 海拉鲁米 + 岩盐
备注 回复力 20

高级兽肉咖喱饭

食材 高级兽肉 + 海拉鲁米 + 鼓隆的调味粉
备注 回复力 20

顶级禽肉菜饭

食材 顶级禽肉 + 海拉鲁米 + 禽蛋 + 山羊黄油
备注 回复力 40

顶级禽肉咖喱饭

食材 顶级禽肉 + 海拉鲁米 + 鼓隆的调味粉
备注 回复力 32

顶级兽肉盖饭

食材 顶级兽肉 + 海拉鲁米 + 岩盐
备注 回复力 32

顶级兽肉咖喱饭

食材 顶级兽肉 + 海拉鲁米 + 鼓隆的调味粉
备注 回复力 32

怪物饭团

食材 海拉鲁米 + 岩盐 + 怪物精华
备注 回复力 1

怪物咖喱饭

食材 海拉鲁米 + 鼓隆的调味粉 + 怪物精华
备注 回复力 1

海鲜炒饭

食材 海拉鲁米 + 岩盐 + 生命海螺 / 大剑鲷鱼 / 铠甲鲷鱼
备注 前缀和效果因水产品种而变

海鲜饭团

食材 海拉鲁米 + 任意鱼
备注 前缀和效果因鱼品种而变

海鲜咖喱饭

食材 海拉鲁米 + 鼓隆的调味粉 + 生命海螺 / 大剑鲷鱼 / 铠甲鲷鱼
备注 前缀和效果因水产品种而变

海鲜杂烩饭

食材 海拉鲁米 + 山羊黄油 + 岩盐 + 生命海螺 + 大剑鲷鱼 / 铠甲鲷鱼
备注 前缀和效果因鲷鱼品种而变

煎蛋饭

食材 海拉鲁米 + 禽蛋
备注 回复力 16

咖喱菜饭

食材 海拉鲁米 + 山羊黄油 + 鼓隆的调味粉
备注 回复力 8

咖喱饭

食材 海拉鲁米 + 鼓隆的调味粉
备注 回复力 8

蘑菇饭团

食材 海拉鲁米 + 任意菌类
备注 前缀和效果因菌类品种而变

蘑菇烩饭

食材 海拉鲁米 + 山羊黄油 + 岩盐 + 任意菌类
备注 前缀和效果因菌类品种而变

三文鱼烩饭

食材 海拉鲁米 + 山羊黄油 + 岩盐 + 生命三文鱼
备注 前缀为生命，回复力最大且上限 +4

蔬菜烩饭

食材 海拉鲁米饭 + 岩盐 + 山羊黄油 + 铠甲南瓜 / 毅力胡萝卜 / 速速胡萝卜
备注 前缀和效果因食材品种而变

蔬菜咖喱饭

食材 海拉鲁米 + 鼓隆的调味粉 + 铠甲南瓜 / 毅力胡萝卜 / 速速胡萝卜
备注 前缀和效果因食材品种而变

鲜肉饭团

食材 海拉鲁米 + 任意肉类
备注 效果因肉类品种而变

蟹肉蛋炒饭

食材 海拉鲁米 + 禽蛋 + 岩盐 + 任意螃蟹
备注 前缀和效果因螃蟹品种而变

蟹肉烩饭

食材 海拉鲁米 + 山羊黄油 + 岩盐 + 任意螃蟹
备注 前缀和效果因螃蟹品种而变

果蔬

炸香蕉

食材 大剑香蕉 + 塔邦挞小麦 + 蔗糖
备注 前缀为力量，回复力 24，加攻 3 分 10 秒

炒暖暖草果

食材 暖暖草果
备注 前缀为火辣，回复力 4，耐寒 2 分 30 秒

炒香蘑菇

食材 鼓隆的调味粉 + 任意菌类
备注 前缀和效果因菌类品种而变

水果拌蘑菇

食材 任意菌类 + 任意水果
备注 前缀和效果因菌类和水果品种而变

焖南瓜

食材 铠甲南瓜 + 鲜奶 + 塔邦挞小麦 + 山羊黄油
备注 前缀为坚硬，回复力 16，加防 4 分 30 秒

甘露炖蘑菇

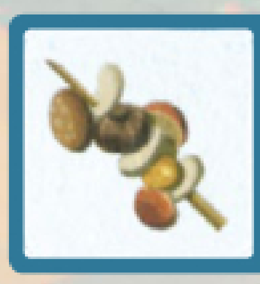
食材 精力蜂的蜂蜜 + 任意菌类
备注 效果因菌类品种而变

甘露炖蔬菜

食材 精力蜂的蜂蜜 + 任意野蔬
备注 效果因野蔬品种而变

蘑菇牛奶汤

食材 岩盐 + 鲜奶 + 任意菌类 + 任意野蔬
备注 效果因菌类和野蔬品种而变

烤蘑菇串


食材	任意菌类
备注	前缀和效果因菌类品种而变

炒香菜


食材	鼓隆的调味粉＋任意野蔬
备注	前缀和效果因野蔬品种而变

野菜饭团


食材	海拉鲁米＋任意野蔬
备注	前缀和效果因野蔬品种而变

盐烤蘑菇


食材	岩盐＋任意菌类
备注	前缀和效果因菌类品种而变

盐烤野菜


食材	岩盐＋任意野蔬
备注	前缀和效果因野蔬品种而变

蒸蘑菇


食材	任意菌类＋任意野蔬
备注	前缀和效果因食材品种而变

炒坚果


食材	小鸟的树果／橡子
备注	回复力 2

炖水果


食材	任意水果
备注	前缀和效果因水果品种而变

焖胡萝卜


食材	塔邦挞小麦＋山羊黄油＋鲜奶＋任意胡萝卜
备注	前缀和效果因胡萝卜品种而变

心心牛奶汤


食材	酥麻水果＋冰冷蜜瓜＋鲜奶＋生命小萝卜／生命大萝卜
备注	效果因萝卜品种而变

蜂蜜苹果


食材	精力蜂的蜂蜜＋苹果
备注	前缀为精力，回复力 20，精力恢复 1/3 圈

蜂蜜水果


食材	精力蜂的蜂蜜＋苹果以外的任意水果
备注	前缀和效果因水果品种而变

蒸水果


食材	任意野蔬＋任意水果
备注	前缀和效果因食材品种而变

炒野菜


食材	任意野蔬
备注	前缀和效果因野蔬品种而变

蔬菜浓汤


食材	岩盐＋鲜奶＋铠甲南瓜／毅力胡萝卜／速速胡萝卜
备注	前缀和效果因食材品种而变

蔬菜牛奶汤


食材	岩盐＋鲜奶＋除铠甲南瓜／毅力胡萝卜／速速胡萝卜之外的任意野蔬
备注	前缀和效果因野蔬品种而变

大份炖水果


食材	至少 4 种不同的水果
备注	效果因水果品种而变

大份烤蘑菇串


食材	至少 4 种不同的菌类
备注	效果因菌类品种而变

大份炒野菜


食材	至少 4 种不同的野蔬
备注	效果因野蔬品种而变

蛋

蛋挞


食材	禽蛋＋塔邦挞小麦＋蔗糖＋山羊黄油
备注	回复力 28

煎蛋卷


食材	禽蛋
备注	回复力 20

蘑菇煎蛋卷


食材	禽蛋＋山羊黄油＋岩盐＋任意菌类
备注	前缀和效果因菌类品种而变

蔬菜煎蛋卷


食材	禽蛋＋山羊黄油＋岩盐＋任意野蔬
备注	前缀和效果因野蔬品种而变

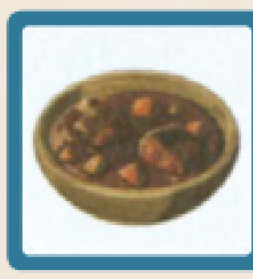
肉

海陆煎烤


食材	兽肉／禽肉＋任意鱼类
备注	前缀和效果因鱼类品种而变

烤兽肉串


食材	鼓隆的调味粉＋兽肉
备注	回复力 8

焖肉


食材	塔邦挞小麦＋鲜奶＋山羊黄油＋兽肉／禽肉
备注	回复力 20

岩盐烤肉


食材	岩盐＋兽肉／禽肉
备注	回复力 8

高级海陆煎烤


食材	高级兽肉／高级禽肉＋任意鱼类
备注	前缀和效果因鱼类品种而变

高级烤兽肉串

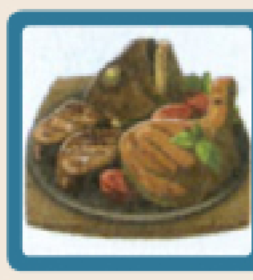

食材	鼓隆的调味粉＋高级兽肉
备注	回复力 12

高级焖肉


食材	塔邦挞小麦＋鲜奶＋山羊黄油＋高级兽肉／高级禽肉
备注	回复力 24

高级岩盐烤肉


食材	岩盐＋高级兽肉／高级禽肉
备注	回复力 12

顶级海陆煎烤


食材	顶级兽肉／顶级禽肉＋任意鱼类
备注	前缀和效果因鱼类品种而变

顶级烤兽肉串


食材	鼓隆的调味粉＋顶级兽肉
备注	回复力 18

顶级焖肉


食材	塔邦挞小麦＋鲜奶＋山羊黄油＋顶级兽肉／顶级禽肉
备注	回复力 48

顶级岩盐烤肉


食材	岩盐＋顶级兽肉／顶级禽肉
备注	回复力 24

大份烤肉串


食材	至少 4 种不同的肉类
备注	效果因肉类品种而变

甘露炖肉


食材	精力蜂的蜂蜜＋任意肉类
备注	前缀为精力，效果因肉类品种而变

烤肉串


食材 任意肉类

备注 效果因肉类品种而变

烤肉蘑菇串


食材 任意肉类 + 任意菌类

备注 前缀和效果因食材品种而变

南瓜酿肉


食材 铠甲南瓜 + 任意肉类

备注 前缀为坚硬，效果因肉类品种而变

鲜肉牛奶汤


食材 岩盐 + 鲜奶 + 任意肉类 + 任意野蔬

备注 前缀和效果因食材品种而变

鲜肉派


食材 塔邦挞小麦 + 山羊黄油 + 岩盐 + 任意肉类

备注 效果因肉类品种而变

香辣煎肉


食材 暖暖草果 + 任意肉类

备注 前缀为火辣，效果因肉类品种而变

蒸肉


食材 任意野蔬 + 任意肉类

备注 前缀和效果因食材品种而变

水产

贝肉杂烩


食材 鲜奶 + 塔邦挞小麦 + 山羊黄油 + 生命海螺

备注 前缀为生命，回复力最大且上限 +12

炒螃蟹


食材 鼓隆的调味粉 + 任意螃蟹

备注 前缀和效果因螃蟹品种而变

串烤海鲜


食材 任意螃蟹 / 生命海螺 / 潜行田螺

备注 前缀和效果因食材品种而变

大份烤鱼


食材 至少 4 种不同的鱼

备注 效果因鱼类品种而变

甘露炖鱼

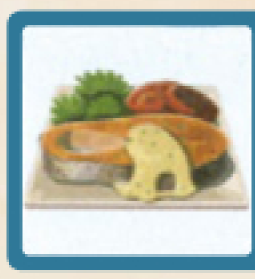

食材 精力蜂的蜂蜜 + 任意鱼类

备注 效果因鱼类品种而变

干煎鲷鱼


食材 塔邦挞小麦 + 山羊黄油 + 任意鲷鱼

备注 前缀和效果因鲷鱼品种而变

干煎三文鱼


食材 塔邦挞小麦 + 山羊黄油 + 生命三文鱼

备注 前缀为生命，回复力最大且上限 +5

干煎鱼


食材 山羊黄油 + 塔邦挞小麦 + 任意鱼类

备注 前缀和效果因鱼类品种而变

海鲜牛奶汤


食材 岩盐 + 鲜奶 + 任意鱼类 + 任意野蔬

备注 前缀和效果因食材品种而变

烤鱼


食材 任意鱼类

备注 效果因鱼类品种而变

烤鱼蘑菇串


食材 任意鱼类 + 任意菌类

备注 效果因鱼类和菌类品种而变

香辣煎鱼


食材 暖暖草果 + 任意鱼类

备注 效果因鱼类品种而变

岩盐烤蟹


食材 岩盐 + 任意螃蟹

备注 前缀和效果因螃蟹品种而变

盐烤鱼


食材 岩盐 + 任意鱼类

备注 前缀和效果因鱼类品种而变

鱼肉派


食材 塔邦挞小麦 + 山羊黄油 + 岩盐 + 任意鱼类

备注 前缀和效果因鱼类品种而变

蒸鱼


食材 任意野蔬 + 任意鱼类

备注 前缀和效果因食材品种而变

甜点

草莓可丽饼


食材 草莓 + 鲜奶 + 禽蛋 + 塔邦挞小麦 + 蔗糖

备注 回复力 40

蜂蜜可丽饼


食材 塔邦挞小麦 + 禽蛋 + 蔗糖 + 鲜奶 + 精力蜂的蜂蜜

备注 前缀为精力，回复力 40，精力恢复 1/3 圈

蜂蜜糖


食材 精力蜂的蜂蜜

备注 前缀为精力，回复力 8，精力恢复 1/3 圈

怪物蛋糕


食材 塔邦挞小麦 + 蔗糖 + 山羊黄油 + 怪物精华

备注 回复力 1

胡萝卜蛋糕


食材 塔邦挞小麦 + 山羊黄油 + 蔗糖 + 任意胡萝卜

备注 前缀和效果因胡萝卜品种而变

黄油苹果


食材 苹果 + 山羊黄油

备注 回复力 8

坚果蛋糕


食材 塔邦挞小麦 + 山羊黄油 + 蔗糖 + 小鸟的树果 / 橡子

备注 回复力 24

南瓜蛋糕


食材 铠甲南瓜 + 塔邦挞小麦 + 蔗糖 + 山羊黄油

备注 前缀为坚硬，回复力 12，加防 4 分 30 秒

苹果派


食材 苹果 + 塔邦挞小麦 + 蔗糖 + 山羊黄油

备注 回复力 12

热牛奶


食材 鲜奶

备注 回复力 6

水果蛋糕


食材 塔邦挞小麦 + 蔗糖 + 苹果 / 草莓 + 任意水果

备注 前缀和效果因水果品种而变，注意至少要有两种不同的水果

水果派


食材 塔邦挞小麦 + 蔗糖 + 山羊黄油 + 任意水果

备注 前缀和效果因水果品种而变

鲜蛋布丁


食材 禽蛋 + 鲜奶 + 蔗糖

备注 回复力 12

小麦面包


食材 塔邦挞小麦 + 岩盐

备注 回复力 8

原味可丽饼



食材	塔邦挞小麦＋蔗糖＋鲜奶＋禽蛋
备注	回复力 32

怪物汤



食材	塔邦挞小麦＋山羊黄油＋鲜奶＋怪物精华
备注	回复力 1

其他

炖怪物



食材	怪物精华＋任意肉类＋任意鱼类
备注	效果因食材而变

过硬的菜肴



食材	混入矿石、木柴捆等坚硬物体的料理
备注	效果因食材而变

微妙的菜肴



食材	混入魔物、虫子且不满足药配方的料理
备注	效果因食材而变

药

任意一种带有特殊效果的虫子（包括蝴蝶、独角仙、蜥、萤火虫、蛙、蚱蜢、蜻蜓）配合任意一种魔物素材（即打死魔物后出现的含魔物名的素材），即可做出对应的药。药一共有 12 种，除 11 种特殊效果外，另一种是直接拿精灵做出来的精灵回力水，效果只有回复 HP。用复数有特殊效果的虫子做药，会变为微妙的菜肴。

神奇技巧大集合

《塞尔达传说 旷野之息》攻略本里为大家介绍了很多神奇技巧，不过随着时间的推移，全世界玩家又开发出一些新的技巧，这里就大家解说一下。有些技巧在之前就已经被人所知，不过由于和后面的一些技巧有关，就重新介绍一下。

连续飞升

利用火来产生上升气流，想必是各位都知道的技巧。有了上升气流，无论是从空中突袭敌人，还是爬山都很方便。不过上升气流的高度毕竟有限，因此实用性不算高。但利用特定食材可以实现连续飞升，这个食材就是暖暖草果。暖暖草果和暖暖蘑菇的特性是直接被点燃就会产生上升气流，其中暖暖草果由于重量很轻，受到上升气流就会轻易被气流吹上天，在上升气流消失前不会掉下来。当玩家在空中接近这些被吹上天的暖暖草果时，再次将其点燃，就会产生高度更高的上升气流，如此反复即可不断飞升。具体操作是先拿出数个暖暖草果扔在地上，然后用火箭射击其中一个，这样上升气流就会将其他的暖暖草果吹上天。这时玩家跳起来开伞同样会被吹上天，这样看到天上的暖暖草果时再次用火弓射之，就可以继续飞升了。

理论上玩家可以用这个办法无限上升，但由于上升气流很容易吹散暖暖草果，所以一般推荐以两个或三个为宜，再多就只存在理论上的可能了。

另外这个办法也可以和风英杰的能力并用，因为风英杰的能力会变出一道上升气流，这个气流同样能把暖暖草果吹上天，之后的操作是一样的。另外射火箭的动作要快，毕竟上升气流无法补充精力，太慢的话效率就和爬山差不多了。





完美反弹

这个可以说是《塞尔达传说 旷野之息》最难同时也是最强的技巧了。当林克获得火英杰的守护后，当按住 ZL 键不放时，身上就会出现一个防护罩，这个期间如果受到敌人的攻击，防护罩就会自动反弹（不能反弹的攻击除外）。这个能力和盾返有些类似，但发动毫无难度，因此游戏中有次数的限制。而完美反弹这个技巧的核心，就是能够在不消耗使用次数的情况下发动火英杰的守护。

首先来看一下原理。当玩家按住 ZL 键不放时，红色的防护罩就会出现，这时防护罩内还有几点像鬼火一样的东西。而当玩家放开 ZL 键时，首先鬼火会消失，然后防护罩会消失。

一次完整的自动反弹的过程是这样的：当防护罩承受攻击时，首先鬼火消失，再是防护罩消失，最后火英杰现身，使用次数 -1。而无消耗的关键，就在于玩家松开按键的时机，简单地说就是当敌人的攻击打过来时，玩家要松开 ZL 键，如果是在鬼火消失之后、防护罩消失之前这个阶段承受攻击，那么因为过程不完整，所以火英杰不会现身，从而实现无消耗的



■注意防护罩内绿色的几点像鬼火一样的东西。



■完美反弹成功的瞬间。

完美反弹。

理解原理之后，不难发现这个操作和盾返其实是比较类似的，区别就是完美反弹要更早发动。盾返是当敌人攻击命中的瞬间按键，完美反弹则是当敌人攻击命中的瞬间松开按键。当然原理懂了，还需要玩家不断练习才有可能成功。可以找守护者，或者自己放炸弹来练习。

可能有玩家会问，这么难的技巧，练了半天，也就等于是个盾返，那练来有什么用呢？那是因为完美反弹的适用范围要广得多。简单地说，只要敌人的攻击能够被反弹，而且林克的状态能发动火英杰守护，就可以使用。也就是说，奔跑、跳跃、近战攻击、射箭的时候都可以发动完美反弹，这个技巧还能用于从高处落地时瞬间发动免伤。而且发动时玩家无需装备盾牌，也不用一直按住 ZL 键不放，只要时机够准，点一下 ZL 键就可以成功。如果真能练熟的话，就可以实现一边攻击一边反弹。因为不需要盾牌这个特点，这个操作也有“无盾返”的叫法，当然有盾一样能用。

隐藏招式

装备单手剑时，当按住 ZL 键不放时，如果同时输入左摇杆的左 / 右 / 后方向 +X+Y 键，那么在林克使用横跳 / 后空翻后会自动使用一发跳斩。这个技巧也可以通过在横跳 / 后空翻动作中按 Y 键实现。

骑马时如果使用枪类武器，按住 Y 键不放可以使出波克布林骑兵爱用的旋转攻击。

装备单手剑时，长按 Y 键可以使出回旋斩，这个大家都知道。不过回旋斩其实可以不蓄力，通过左摇杆转一圈 +Y 键使出来，这个也算是系列特色了。配合这个技巧，在单手剑的 Y 键四连斩后，是可以接一个回旋斩的，这样就会变为五连斩。回旋斩也可以接在四连斩的中途取消用，不过搓出来的回旋斩一样会消耗精力。

硬直取消

本作有着丰富的取消设定，活用之后可以形成强力连续技，或是派生出一些特殊技巧。

最简单的取消硬直方法，就是跳跃。几乎所有的地面攻击动作，无论是否命中，都可以通过跳跃来取消硬直。这对于动作硬直较大的双手武器来说是非常实用的技巧，同时地面攻击、跳跃取消、跳跃攻击也能形成一个简单的连携。

跳斩、雷英杰守护等动作无法用跳跃取消，也无法用切换装备取消，但可以用拿东西取消。即在硬直中调出材料界面，随便用手拿一个东西，然后退出材料界面，硬直就会取消。

游戏中切换武器、弓箭、盾、道具都是即时的，因此可以通过这一点来取消动作硬直。最常用的是盾返成功后马上按住←键卸盾，这样就能快速行动。踩盾跳中卸盾拉弓也是类似的道理。大师之剑的剑气通过切换装备的方法，可以实现高速发射。盾返后取消硬直的另一种方法是按左摇杆蹲下，这个方法老实说比卸盾要难，不过好处是不会暂停游戏，从观赏性上来说要美观得多。

利用切换装备，可以实现连续属性攻击。正常情况下属性武器连续攻击后，武器上附着的属性就会暂时消失，需要在停止攻击后一定时间才会恢复。但如果在会导致属性消失的攻击动作结束前切换为其他武器，就可以保持属性不消失，但这技对双手武器的蓄力斩无效。这个技巧对下面的雷火两重天有很大影响。

雷火两重天

雷火两重天顾名思义，就是雷属性和火属性的复合攻击。这种攻击不仅威力大，而且能定住绝大部分敌人，更重要的是消耗极低，十分强力。

首先玩家要掌握上面介绍的硬直取消方法。装备雷属性双手剑，按 Y 键攻击，等雷属性判定出来的瞬间按 + 键进入菜单，选择将该雷属性双手剑丢在地上。之后装备火属性双手剑，如法炮制，等属性出来后同样丢在地上。成功的话，丢在地上的这两把双手剑都会带着属性，其中雷属性双手剑会放出电流比较好认，火属性双手剑暂时还看不出来。接下来用磁铁把两把双手剑放在一起，然后再扔 5 个丘丘胶上去，如果看到丘丘胶上既带电又带火，那就成功了。如果少一个属性，则代表玩家丢弃武器的时机不对，得重新来过。

成功之后就能看到很夸张的雷火两重天效果，接下来就是把敌人往上面引了。这一招用来对付守护者是最方便的，可以轻松打到最终阶段。惟一要注意的是丘丘胶有可能烧尽，可以在一旁观望，发现不够了就再添几个丘丘胶进去。





连续静止

静止器是十分好用的能力，不过也拥有所有能力中最长的冷却时间，但有办法跳过这个冷却时间，具体来说有 3 种做法。

第 1 种是捡起问号物品，也就是从未获得过的物品；第 2 种是按 + 键进入菜单，选择观看一段回忆，回忆不必看完，进入后先按 X 键再按 + 键退出即可；第 3 种则是调查火堆改变时间。

这 3 种方法中，前两种都不能瞬间跳过冷却时间，只是能跳过一段时间，但正常情况下也够用了。第 3 种方法则是可以瞬间跳过冷却时间，但显然无法用于战斗。从实用度来说，则明显是第 2 种占优。

无限静止的最大好处自然是用于战斗，特别是像人马怪这种静止后受到攻击会有短暂硬直的家伙，无限静止就能将其完全封死，毫无难度。

另外这个方法也可以用来实现连续位移。

更新履历

| 2018 年 4 月 27 日 |

■ 1.4.0 版本

主要更新内容：新增加了全新异刃“花巴斯塔”（光属性，武器种类为锤，3 插槽）和“T-elos Re:”（暗属性，武器种类为战斧，3 插槽）及相关任务。其中花巴斯塔只有购入了季票的玩家才能获得，玩家在购入了季票后，可以在游戏主菜单的 Expansion 解锁任务获得花巴斯塔的相关任务。而 T-elos Re：为所有玩家都可以获得，获得方法是在主线剧情通关后使用核心调谐，本作制作人高桥哲哉特意强调 T-elos Re：是作为回馈购买本作玩家的谢礼，因此出率被设定得比较高，据笔者亲身体验大概不到 10 个史诗水晶就出了（笔者在这之前已完成包括之前伊拉异刃在内的全异刃收集），对于其他玩家来说应该也不会花太多时间。







NS	
异度神剑 2	Monolithsoft
异度神剑 2	角色扮演 / 中文版
2017 年 12 月 1 日 / 本地 1 人	无对应周边
售价 8618 日元	

获得“花巴斯塔”的任务



购买季票之后，在游戏主菜单的 Expansion 一栏解锁任务“全新的力量”，本任务需要在主线流程第 5 章之后才能触发，梅勒芙、尼娅和虎必须在队内。前往古拉 · 托里格镇里虎的家，触发任务。这个任务难度不大，但是要求玩家拥有相当充足的普通异刃储备，因为完成任务需要有 8 种特定外形 / 武器组合的普通异刃，如果玩家流程中核心积累的不够，调谐普通异刃数量太少，恰好没有任务所需的普通异刃那就会被卡住，而抽取普通异刃完全靠刷脸，因此建议玩家如果恰好缺少某一种异刃也没必要拼脸硬抽，先打主线剧情等身上的普通异刃自然积累充足了再回来做此任务。

任务名	全新的力量
报酬额	6100
EXP	6160
SP	300

奖励道具
马达晶片 3 个、黄金诺彭面具 1 个、物理防御提升 1 个



■任务流程

①来到虎的家并触发任务之后，为了获得相关的战斗资料，玩家必须使用指定类型的普通异刃（抽到的稀有异刃无效）在战斗中使用指定的必杀技，这里要注意，就算使用普通异刃使用相同的武器种类，但因为外形特征不同，其必杀技也有可能不同，所以需要事先在异刃资料界面确认该异刃是否拥有任务所需的必杀技，使用指定的必杀技打倒敌人即可完成任务。另外由于战斗中积累必杀技等级不会继承到下一次战斗，我们需要尽量挑选等级高且血厚的敌人（要不然必杀技都没积累到指定阶段敌人就被打倒了），如果是玩家此时全员已经 Lv99 的话，建议挑选一些 60 级以上的高级稀有冠名怪物，或是某些特定地图的 90 级以上的普通怪物来完成此任务。

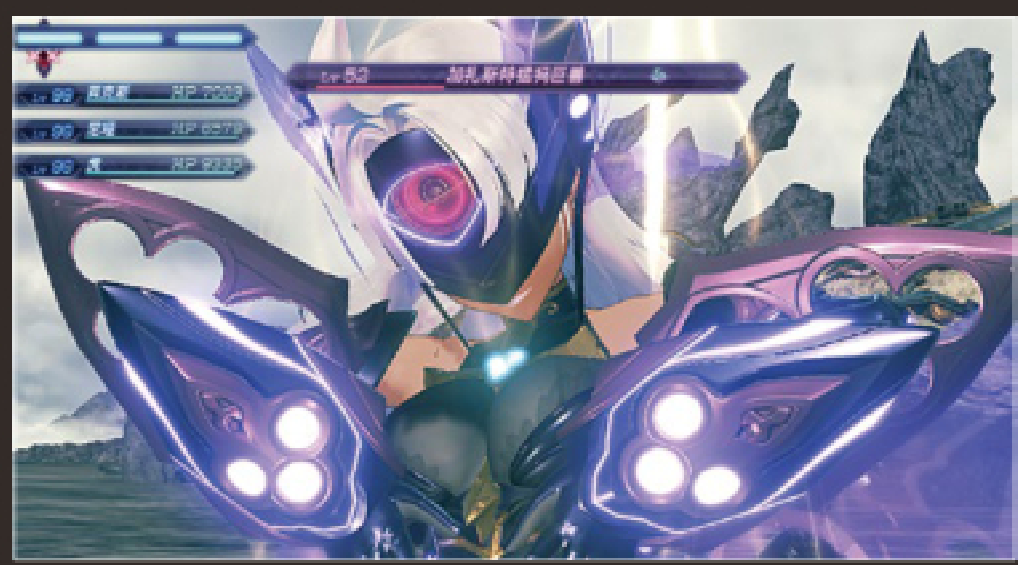
②第一步任务要求使用的异刃如下（格式为异刃外形 / 武器种类 / 必杀技名称，后同）：女性型 / 以太巨炮 / 光束爆发（3 级必杀）、男性型 / 拳套 / 猛冲突击（2 级必杀）

③第二步任务要求使用的异刃为：犬型 / 双环刃 / 双重獠牙（2 级必杀）、男性型 / 斧 / 回旋战斧（3 级必杀）、女性型 / 锤 / 浮空盾（1 级必杀）

④第三步任务要求使用的异刃为：女性型 / 弹击球 / 闪光轰炸（1 级必杀）、男性型（魁梧型）/ 枪 / 光束战戟（2 级必杀）、男性型 / 刀 / 多重突击（3 级必杀）

⑤收集完战斗数据后，前往斯佩比亚 · 废弃工厂的巴尔吉港，在指定地点发生剧情。再前往英维迪亚 · 塞斯罗亚水田的黄樟树下，找到宝箱（需要地属性之力 Lv1、观察眼 Lv1），可发现“十分不正经的书”，之后再前往巴尔吉港，发生剧情，之后就可以使用花巴斯塔了，花巴斯塔可以在不使用超频的情况下任意给其它角色绑定，是本作中除了 Kos-mos Re: 之外第二个光属性异刃，具有很高的使用价值。

⑥前往斯佩比亚帝国 上层 · 杰利德恩高地，打倒 BOSS 机枪蜘蛛（Lv33），返回巴尔吉港，任务完成。



 ©Nintendo / MONOLITHSOFT



XOne | PS4

真·三国无双 8 | **Koei Tecmo**
真·三国无双 8 | 动作 | 中文版
2018 年 2 月 8 日 | 本地 1 人 | 无对应周边
售价为 349 人民币

文 水无月 美编 Juxi

コーエーテクモゲームス All rights reserved.

更新履历

2018 年 4 月 27 日

■ 1.08 版本

1. 追加最高难度“终极”（主要是提升了敌方武将的攻防能力、攻击欲望和无双释放频率）。
2. 追加全新任务“斗技场”。
3. 追加新装饰品及竹筒配方。
4. 在“设定”中追加等级初始化功能。
5. 放宽“无双之书”的入手条件
6. 追加可用“无双之书”交换为“强化点数”的功能。
7. 于“照片模式”追加新功能（包括包括表情、污渍、目光等）。
8. 压制重要据点时会出现可向其购买道具的 " 行商 "。
9. 可售出装备于其他武将的马匹。
10. 修正主机版及 PS4 版出现的部分 BUG。

2018 年 4 月 12 日

■ 1.07 版本

1. 修正部分 BUG：包括 11 章任务“寄出伪造信函”偶尔无法达成、跳过故事模式从自由模式直接开始时原始武器消失、于鉴赏室观看事件画面会变暗以及 7 章刘备逃亡时玩家会陷入地面等问题。
2.Steam 版追加了日文、中文（简、繁体）语言现实以及中文语音。

相关更新说明

■斗技场

斗技场是 1.08 版新增的任务模式，位置在建宁东北方的设施内，来到此处后和附近的仙人对话便可以开启任务，任务的主要模式为不断击倒连续出现的敌将，这一模式的特色为可以自己设定斗技场中的规则，如禁止回复道具、禁止无双、禁止特殊技、防御力减半等，设置的规则难度越高，得分加成越多，1.08 新增的装饰品均需在斗技场通过得分奖励获得。

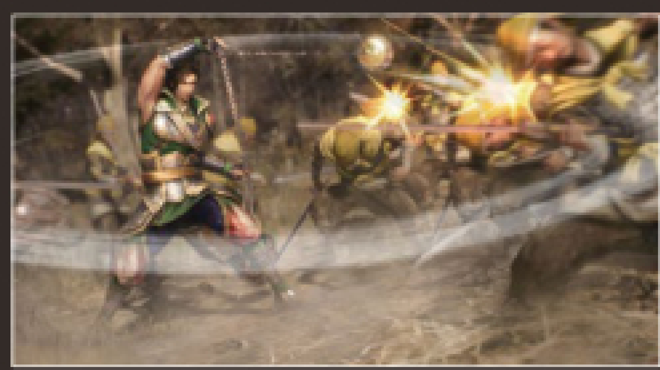
■无双之书

在之前版本更新的可以重置武将强化能力的无双之书在 1.08 版更新后，不仅掉率提高且可以用古钱在古钱收藏家处兑换，且各个难度均会掉落（难度越高掉率越高），同时无双之书可以用来更换额外的强化点数，每本书可以更换 3 点，而每名武将最多可以更换 99 本即 297 点强化点数一个角色最多可以换 297 点，相当于每名武将可以额外升 99 级。

■新增装饰品

在 1.08 版后，游戏增加了如下表的新装饰品。

名称	效果
脱兔香囊	回避速度增加
果断矛	蓄力触发攻击时间减少
转身镜	轻功时速度增加
破防镜	攻击时会偶尔击溃无所畏惧状态的敌人
隐秘护符	让敌人难以发现自己
无尽带勾	气力消费减少
吸生棘	防御成功时体力回复
觉醒铠	受到攻击不会气绝
铁心铠	受到敌人连续攻击时会变得无所畏惧



文 水无月 美编 Juxi

PS4 | PSV | NS

进击的巨人 2 | **Koei Tecmo**
进击の巨人 2 | 动作 | 中文版
2018 年 3 月 15 日 | 本地 1 人，在线 2～8 人 | 无对应周边
售价 490 港币



更新履历

2018 年 5 月 10 日

■ 1.04 版本

1. 在线游戏模式追加“决战模式”
2. 在游戏设定中追加可以开关慢动作演出的设置。
3. 平衡性及 BUG 修正。

2018 年 4 月 26 日

■ 1.03 版本

1. 在线游戏模式追加“驱逐模式”
2. 平衡性及 BUG 修正

更新内容说明

■决战模式与驱逐模式

决战模式和驱逐模式是 1.03 与 1.04 版本新增的两个在线游戏模式，决战模式为两位玩家之间进行 1 对 1 胜负的单挑模式，此模式下场面上的巨人分为两阵营，讨伐对付阵营的巨人可以降低对手的耐久槽，而捕获本方阵营的巨人则可以恢复自身的耐久槽，在限制时间结束前自身的耐久槽高于对方时就能获得胜利。玩家可以选择的外观包括原作角色和玩家自己编辑的自创角色，而能力、装备、所持道具总共有 10 种类型可供选择。驱逐模式为最大 6 名玩家通过讨伐巨人来赚取分数的大混战模式。玩家需要在 4 分钟的限制时间内尽可能多地讨伐巨人，积累得分，最后通过得分高低来决定排名。在“驱逐模式”中可选择的角色在基础能力上没有差异，不过有诸如奇袭、一击必杀、驱逐等不同的战斗类型。战斗中虽然不能直接攻击其他玩家，但可以通过抢最后一击的人头或使用干扰道具等方式来妨碍其他玩家，6 名玩家相互之间的勾心斗角会非常激烈。

Based on the manga "Shingeki no Kyojin" by Hajime Isayama originally serialized in the monthly BESSATSU SHONEN magazine published by Kodansha Ltd.
© Hajime Isayama,Kodansha/"ATTACK ON TITAN"Production Committee. All Rights Reserved. © 2018 KOEI TECMO GAMES CO., LTD.



NS

森喜刚国度 热带寒流		Nintendo	
Dongkey Kong Country：Tropical Freeze		平台动作	美版
2018 年 5 月 3 日	本地 1~2 人	无对应周边	
售价为 59.99 美元			

DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE

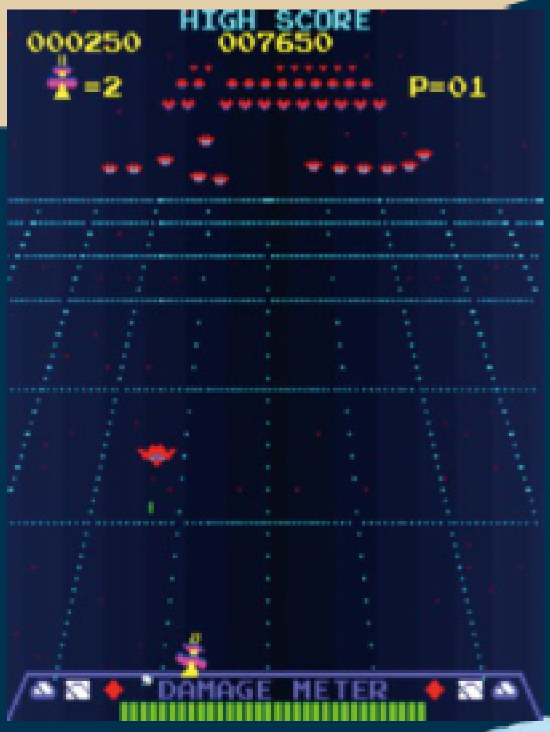
纵然 Wii U 这台主机在销量上不够出彩，但它依然是留给了我们不少优秀的游戏，而《森喜刚国度 热带寒流》正是其中不可忽略的那一款。从销量上来说，《森喜刚国度 热带寒流》可以称得上的系列正传作品中最差的那款，但从游戏素质上来说，则集系列之大成，非常值得一玩。趁着本作移植到了 NS 平台，我们一起来聊聊这款游戏以及《森喜刚》这个系列的故事。

文 余烬 美编 NINA

《森喜刚》系列回顾

森喜刚的起源

时间回到 1978 年，那个时期的游戏产业刚刚起步，全球范围内流行的游戏基本还在街机平台，日本游戏公司太东的《太空侵略者》正是其中大红大紫的那款。那时的游戏业界和现在一样，一旦某种游戏模式走红之后，大量与之类似的后续游戏便层出不穷。南梦宫的《小蜜蜂》以及任天堂的《雷达大作战》（Radar Scope）正是这种环境之下的跟风之作。



▶《雷达大作战》游戏画面。

虽然 1979 年推出《雷达大作战》在日本市场还算火热，但当这款作品来到北美时就没那么幸运了。山内溥的长女婿荒川实独自一人在纽约支撑起了任天堂在美国的子公司 NOA（Nintendo Of America）。她直接向日本总部订购了 3000 台《雷达大作战》的主机，希望着这款游戏能够占领美国市场。不过当这批新主机在四个月后到达美国时，玩家们已经对《太空侵略者》的跟风游戏产生了厌倦，这使得《雷达大作战》的主机仅仅售出了不到 1000 台。



存货的积压让任天堂本部压力巨大，当时的任天堂社长山内溥决定以《雷达大作战》的基板来改造新游戏，从而再让这些存货在卖出去。而接下了这一项改造新游戏任务的正是后来的“游戏之神”宫本茂。

当时，《大力水手》在美国红极一时，任天堂最开始的想法就是将这款改造的新游戏以《大力水手》为主



© Nintendo

题进行制作。因此，宫本茂在一边改造游戏的同时，任天堂还在一边和《大力水手》的版权方进行谈判。不过，事情的发展并没有如任天堂所预想的那般顺利，《大力水手》的版权并没有顺利拿下，宫本茂也不得不拼尽全力，将游戏中已经设计好的几个《大力水手》角色替换成全新的原创角色。

但恰恰是这次谈判的破裂，才创造出了游戏业界中的诸多传奇。波派被替换为“Jump Man”即后来的马力欧，奥利佛被替换为“Lady”即后来的宝琳，而布鲁托则被替换为“Donkey Kong”即森喜刚。

关于“Donkey Kong”这一名字，来源于宫本茂的小小的误会。宫本茂在后来的采访有提到，最一开始为森喜刚取名时，他将“donkey”（蠢驴）和“stupid”（愚蠢）混淆了。他本以为美国玩家会立刻把“Donkey Kong”理解为“愚蠢的猿猴”。而至于官方中文对“Donkey Kong”的译名“森喜刚”，相关官方人员解释道：“采用意译和音译相结合的方式，这是一头生活在热带丛林的大猩猩，无忧无虑、力大无穷，它的个性憨憨的笨笨的，‘森喜’两个字完全体现出它的性格特点，而‘刚’则主要是音译的选择，也包含了力量的韵意。”



在玩腻了《太空侵略者》和它的跟风品之后，包含了平台跳跃玩法的初代《森喜刚》一登场便火爆异常，不仅之前用于改造的2000台《雷达大作战》主机被抢购一空，《森喜刚》更是在之后售出了超过15万台，成为了任天堂第一款大获成功的游戏作品。

以“金刚”之名

《森喜刚》的火热在为任天堂带来了巨额收入的同时也带来了不少官司，其中与影视传媒巨头环球影业的“金刚”版权之争最为引人注目。

由于《森喜刚》游戏销售的火爆，以森喜刚为主题的第三方周边产品层出不穷。制作了《金刚》电影的环球影业在看到市面上有如此之多的“金刚”题材的产品后，一怒之下给生产了《森喜刚》产品的相关公司都发了律师函，要求他们停止对“金刚”的侵权，这之中当然也包括《森喜刚》的制作公司任天堂。大部分的公司都选择了妥协，包括当时在游戏市场呼风唤雨的雅达利，但任天堂除外。



对于那时的任天堂来说，环球影业可以算得上是庞然大物了，刚刚在游戏行业有些起色的任天堂自然是没有能力正面对抗的。不过，让任天堂决心与环球影业在法庭上见面的原因，在于刚刚入职任天堂的法律顾问兼副总裁霍华德·林肯发现了环球影业在《金刚》的版权上存在漏洞——环球影业并没有完全拥有《金刚》的独家版权。

环球影业方面认为：“森喜刚（Donkey Kong）”和“金刚（King Kong）”在名字上过于相似，并且在《森喜刚》中大猩猩把女主角放在高处等待英雄来救援的这个情节，抄袭了原版《金刚》中的故事。

任天堂方面认为：“Kong”只是日本人对于猩猩的俗称，并没有抄袭《金刚》之意。并且在对《金刚》错综复杂的版权进行梳理的过程中，任天堂发现了环球影业并没有《金刚》的独家版权。原作小说《金刚》属于公共区域，使用金刚的形象和名字也不需要环球影业的授权。

最终，法院判定了任天堂并未对《金刚》构成侵权，并且由于环球影业的《金刚》游戏和《森喜刚》过于相似，反而判决环球影业侵权。



最终环球影业向任天堂赔偿了580万美元。

在这场官司后，任天堂在美国市场站稳了脚跟，森喜刚更是成为了任天堂招牌式人物之一。

不仅只是横版过关

从最开始的横版跳跃向上方攀爬营救公主，逐渐演变到现在玩家们熟悉的横版平台动作过关，“《森喜刚》系列”在逐渐推出正统续作的同时，也像“《马力欧》系列”一样推出了诸多其他类型的衍生作品。虽说在类型数量上和看板角色马力欧没法比，但依然有不少游戏是值得我们去述说的。

竞速游戏

可别以为任天堂只推出过《马力欧赛车》这一个系列的赛车游戏，在森喜刚所在的丛林中，也有不少喜欢赛车的动物们举行了属于他们自己的赛车比赛。《迪迪刚赛车》和《森喜刚 喷射木桶赛》正是这样的两部作品。

迪迪刚赛车

由于森喜刚同学去了《马力欧赛车》中客串，因此《迪迪刚赛车》这款游戏并非是以森喜刚为主人公，正如游戏名称那样，迪迪刚才是这款游戏的主角。本作最开始登陆的是N64平台，并且是利用N64平台上的《马力欧赛车64》的引擎来重新制作的，所以从驾驶手感上来说，两者非常的接近。另外，《迪迪刚赛车》还在之后推出了NDS版，和N64版一样，NDS版的本作也是在《马力欧赛车DS》的基础上进行改进与制作的。



由于是以《马力欧赛车》为基础，因此在本作中能看到不少《马力欧赛车》的要素，诸如使用道具攻击对手、加速带、漂移等要素在本作中同样拥有。但与《马力欧赛车》不同的是，本作除了赛车比赛外，还有着独立的剧情，玩家需要推进剧情并到达不同的地图之后，才能进行竞速比赛。而在竞速工具上，除了赛车外还有飞机和气垫船。每种场地都提供了两种以上的竞速方式，让本作的游玩乐趣不仅仅在于驾驶赛车上。

森喜刚 喷射木桶赛

也许是森喜刚同学从马力欧赛车的赛场回来后还不过瘾，但又不想再次驾驶有诸多限制的赛车，任天堂便在Wii平台上推出了这款另类的竞速游戏《森喜刚 喷射木桶赛》。在这款游戏中，这些动物们驾驶的不是什么赛车或者飞机，两个能够喷射出气焰的木桶，就能让他们上天入地，并在赛道上竞速一番。

抛开这个超出想象的驾驶工具，本作的游玩方法上和《马力欧赛车》并没有太大区别，不过收集沿途的香蕉从而带来冲刺的系统让本作有了更多的策略性。本作最大的不同其实体现在它独特的体感操作方式上。

本作的操作需要利用到Wii的双体感手柄。加速需要双手上下摇动，转向则需要将手柄朝对应的方向挥动，而跳跃则需要双手同时往上甩动。除了按下B键来使用道具攻击对手外，游戏中还允许按下A键攻击对手或者前方的障碍物。虽说体感操作让本作的驾驶手感非常独特，但频繁地体感操作也让本作很难长时间持续游玩。







音乐游戏

可能是由于现实中的少数猩猩真的会打鼓，所以当《森喜刚手鼓》这款音乐游戏推出时，玩家们并没有感到太多的意外。“《森喜刚手鼓》系列”在NGC平台推出了三款正统作品。和《太鼓达人》之类的音乐游戏一样，这个系列除了有自家的音乐外，也收录了不少其他领域的歌曲。由于游戏的开发是由南梦宫在进行，因此本作无论是玩法还是画面构成上都非常类似于《太鼓达人》。

值得一说的是，任天堂专门为这个系列推出了手鼓控制器，可以真正地通过击打手鼓来游玩这个系列的作品。



益智游戏

马力欧对森喜刚

当马力欧初次以“Jump Man”的身分与玩家们见面时，他的对手正是后来的森喜刚，而他所营救的对象也并非是后来的桃花公主，而是宝琳。时过境迁，马力欧和森喜刚已经各自拥有了自己的游戏系列，而他们彼此似乎也不再是对手，直到《马力欧对森喜刚》的出现。

在这个系列的部分作品中，森喜刚又捉走了宝琳，马力欧和当初一样踏上了营救宝琳的征程，一切似乎又回到了原点。但有所不同的时，虽然这个系列的作品依然以横版关卡的模式进行呈现，但游戏的类型并非是平台动作，而是益智类型。游戏需要玩家控制马力欧在横版的关卡中进行解谜，从而打开机关并前往下一个关卡。整个系列包含的解密玩法非常之多，诸如找钥匙、踩按钮、平台转换等应有尽有，看似简单的谜题其实有着诸多精妙的设计。从GBA开始，这个系列的作品登陆了之后任天堂所有的掌机平台。

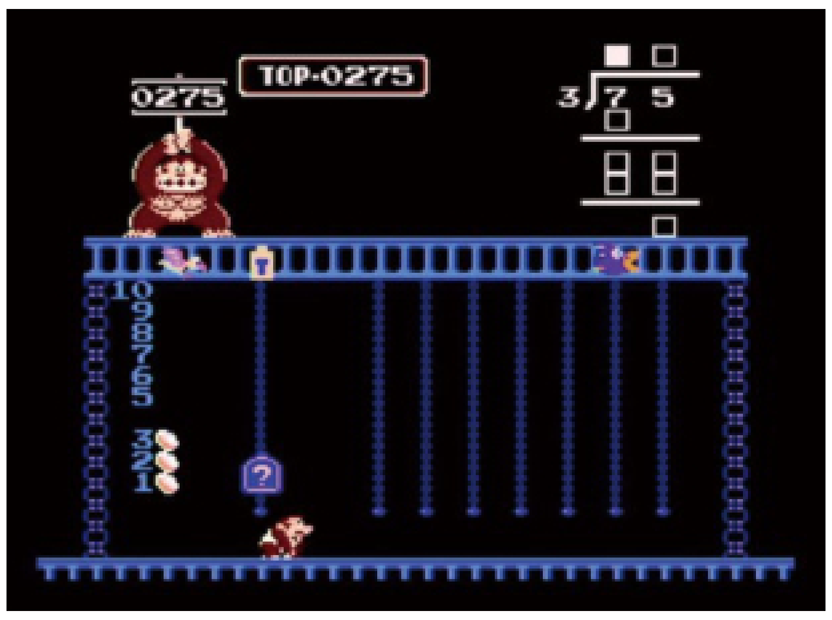




森喜刚算数

是的，你没有看错，看似头脑简单的森喜刚还曾经在 1983 年于 FC 上推出过一款算数类型的游戏。而在 1985 年时本作还作为了首发游戏在北美 NES 上登场，之后本作于 Wii 和 Wii U 的 Virtual Console 平台进行了再版。游戏的玩法非常单调，屏幕的上部会出现一道算数题，玩家需要通过控制角色攀爬绳索来调节答案中的数字。回答正确之后即可获得分数并进入下一题。

虽说是一款教育类的电子游戏，但本作的评价和销量非常糟糕。多家媒体将本作评为了史上最烂的首发游戏之一，即便之后登陆 Virtual Console 平台也难逃“最烂”的评价。游戏的销量也是北美 NES 首发游戏中最低的。可以说，这款游戏是“《森喜刚》系列”的黑历史，也非常符合系列的特征——硬核，不过是体现在算数上。



该干正事了

纵观任天堂系列众多的游戏角色，森喜刚是最不务正业的那位。要么就是去马力欧的片场串串场，要么就是玩点木桶飞行的竞速游戏，真正属于自己的在主机平台的传统横版动作游戏，也就只有 6 作。系列的前三作在 SFC 平台发售，第四作《森喜刚 64》登陆了 N64，时隔多年的第五作《超级森喜刚 回归》来到了 Wii 平台，Wii U 平台则是第六作《森喜刚国度 热带寒流》。与这位任天堂的明星在掌机平台的作品或者其他各种外传作品相比，主机平台的正统续作反而像是本应数量稀少的外传。所以森喜刚大哥，该干点正事啦！

2018 年 5 月 3 日登陆 NS 平台的这款《森喜刚国度 热带寒流》其实只是 Wii U 平台作品的移植作。当然，既然来到了全新平台，本作还是有着少许的改变。下面我们就来聊聊这款“全新”的“《森喜刚》系列”作品吧。



《森喜刚国度 热带寒流》介绍

NS版的变化

与《马力欧赛车 8 豪华版》这种良心移植相比，NS 版《森喜刚国度 热带寒流》的移植则相对“纯粹”得多。其实 Wii U 平台的本作已经可以说是硬核类平台动作游戏中的教科书，无论是玩法还是设计都相对完整，正因为如此，NS 版的本作并没有加入任何全新的关卡。但在以下各方面还是进行了不少的改变：



◆**画面和帧数**：游戏画面从 720P 提升到了 1080P（主机模式），帧数均为稳定 60 帧（包括 NS 的掌机模式）。

◆**载入速度**：NS 版各画面的载入速度普遍比 Wii U 版快一倍。

◆**全新可操作角色**：在游戏开始时选择“Funky Mode”模式，之后可在进入游戏前或者系统菜单中将可操作角色换为 Funky。与森喜刚相比，Funky 拥有 5 颗代表生命值的红心，并且能够二段跳，在二段跳之后长按跳跃键还能滞空一段时间，另外拥有冲浪板的 Funky 还不会受到地面上尖刺的伤害，也可以不受氧气限制自由潜水。不过 Funky 无法获得森喜刚三位同伴的帮助。总的来说，选择了 Funky 后能让本作的难度下降不少。

森喜刚的操作

与其他任天堂的横版动作游戏相比，“《森喜刚》系列”可以说非常的硬核。这种硬核不仅体现在各关卡机关的多样和复杂上，还体现在森喜刚自身的“笨拙”之上。你很难想象，这样一只四肢粗壮的大猩猩居然会跳不高也站不稳，连击杀敌人的手段也没有几个。

移动

推动左摇杆，森喜刚会向着相应的方向进行移动。轻推摇杆为缓慢走动，重推摇杆则为奔跑。需要注意的是，森喜刚在移动时是有比较微妙的惯性的，特别是在“刹车”时这种惯性非常明显，在一些狭小的平台进行移动时要特别注意。另外，将左摇杆向下推动能让森喜刚趴下，从而躲开一些迎面而来的障碍物。以上使用摇杆操作森喜刚移动的方式，方向键同样适用。

跳跃

单击 A 键 /B 键能使森喜刚原地跳跃，配合左摇杆或者方向键，则能使森喜刚向着对应方向进行跳跃。除了通过跳跃来越过平台外，跳跃也是攻击敌人的一种重要手段。使用跳跃踩踏敌人的头部，可对其进行攻击。另外，在翻滚的过程中使用跳跃能让森喜刚跳得更远。



拍打

单击 X 键 /Y 键能使森喜刚做出拍打地面的动作。拍打不仅能在关卡中开启机关或者反弹平台让森喜刚腾空而起，在部分敌人面前拍打也能使之昏迷。昏迷的敌人不会对森喜刚造成伤害。

翻滚

单击 X 键 /Y 键的同时推动左摇杆或按下方向键，能使森喜刚向对应方向进行翻滚。在平地上翻滚的距离虽然不远，但翻滚的过程中带有攻击判定，可以此对部分敌人造成伤害。



抓取/攀爬

单击 ZL 键 /ZR 键能使森喜刚进行抓取，除了抓取木桶、地面上的拉环或者部分敌人外，森喜刚还能抓取到峭壁上的植物或者绳索进行攀爬。注意在攀爬的过程中需要持续按住 ZL 键 /ZR 键，一旦松开森喜刚便会脱手并掉到下方。



潜水

当森喜刚潜入水中后，单击 X 键 /Y 键的同时推动左摇杆或按下方向键，能使森喜刚向对应方向进行旋转游动。和翻滚一样，该动作也有伤害判定。注意，森喜刚在水底活动时是会消耗画面左上角头像右侧蓝色的氧气槽的。



森喜刚的同伴

森喜刚在冒险的过程中并不是孤单一人，通过抓取写有字母的木桶并将之击碎，森喜刚能够得到三位同伴的帮助。拥有了同伴之后的森喜刚其生命值会翻倍，当损失了一半的生命值后同伴离开。每名同伴都给森喜刚提供了不同的能力，而所有同伴都能在多次点击翻滚键后让森喜刚连续翻滚，在水中同样适用。此外，当画面左上侧的能量槽（获得香蕉可充能）充满后，按下 L 键 +R 键可发动合体技，对全屏敌人造成伤害并根据同伴的不同产生额外效果。

●Diddy Kong（DD）

长按或连续点击跳跃键，能使森喜刚在跳跃到空中后滞空一段时间。与 Diddy 使用了合体技后，能使屏幕中的敌人变成增加生命总数的红气球。



●Dixie Kong（DX）

长按跳跃键，能使森喜刚在跳跃到顶点后再上升一段距离。从空中下落的过程中连续点击跳跃键，能使下落的速度减缓。与 Dixie 使用了合体技后，能使屏幕中的敌人变成恢复生命值或者增加生命值上限的黄心。



●Cranky Kong（CK）

在跳跃到空中时再次按下跳跃键，Cranky 将拿出他的拐杖刺向下方，拐杖与地面接触后能让森喜刚再次反弹跳起并跳得更高。此外，使用 Cranky 的拐杖接触地面的尖刺时不会受到伤害。与 Dixie 使用了合体技后，能使屏幕中的敌人变成金币。





辅助道具

在进入关卡前或者闯关的过程中，可以通过选单“Inventory”来使用各种辅助道具。各辅助道具所提供的功能均不同。在Funky模式下，可最多同时携带五件辅助道具。而在Original模式下，则最多同时携带三件辅助道具。辅助道具的获得方法则是在商店中花费金币进行购买。以下对各道具进行介绍。





图标	价格	效果
	金币x1	生命总数加1
	金币x3	当森喜刚掉下悬崖时，能将之救起。每个气球能发挥三次作用
	金币x3	当位于水中的森喜刚没有氧气时，能将氧气槽补满。每个气球能发挥三次作用
	金币x5	使用后鹦鹉会出现在画面左下角，当靠近收集物拔萨时，鹦鹉会产生反应
	金币x3	使矿车等交通工作免疫三次伤害
	金币x5	使森喜刚免疫五次伤害
	金币x2	在当前关卡中为森喜刚额外增加1颗心
	金币x5	召唤Diddy Kong
	金币x5	召唤Dixie Kong
	金币x5	召唤Cranky Kong



竞速模式

每当通过一个关卡之后，便可以游玩该关卡的竞速模式。在大地图中选择了关卡后，可在选单中选择“Time Attack”进入竞速模式。顾名思义，竞速模式需要以最快的速度通过关卡，根据通过的时间会给予金牌、银牌或铜牌的评价。在选择了“Online”模式后，还可以将自己的成绩上传到互联网并同其他玩家进行排名。在一开始的“Time Attack”选单中选择“Leaderboards”可以查看该关卡前8名玩家的成绩以及他们的通关录像。另外，还可以在一开始的选单中指定该关卡木桶中出现的同伴或者是按照关卡默认的配置。





100%和200%完成度

在标题菜单读取游戏存档的界面可以看到对应存档的完成度。本作达成100%完成度的条件并不困难，就是通过游戏中所有的关卡。不过，游戏每个大关的隐藏关卡需要收集该大关所有的字母后才能开启，而第七大关则是需要通过前面的六个隐藏关卡后才能开启。

当达成了100%的完成度后，游戏将会解锁困难模式。在困难模式下再次通过所有的关卡，即可达成200%的的完成度。不过，要想在困难模式下通过全关卡可没那么容易。困难模式下的角色只有1颗心，且关卡中没有存档点、无法使用辅助道具、打破木桶也无法召唤同伴。不过，困难模式下可以直接使用Diddy、Dixie、Cranky这三名同伴，且三名同伴的能力也不尽相同。这个极其厚道的困难模式可以说是本作的精髓所在，强烈建议各位玩家进行游玩。

文 水无月 美编 咕噜



AQUAPLUS 的“《传颂之物》系列”以极富特色的世界观与人物设定，优秀的剧本和有趣的系统，在喜爱日式战棋游戏的玩家中有着不少粉丝，继 2015 年和 2016 年先后推出系列续作《虚伪的假面》与《两位白皇》两部作品后，初代《传颂之物》的重制版《传颂之物 致逝者的摇篮曲》也于今年 4 月 26 日正式在 PS4/PSV 平台上发售。本作的白金难度并不高，本期 UCG 也将为大家带来本作的流程攻略 + 白金指南，希望各位喜欢。

传颂之物 致逝者的摇篮曲		PS4 PSV AQUAPLUS	
うたわれるもの 散りゆく者への子守呗		策略角色扮演	日版
2018 年 4 月 26 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 6480 日元			

基本操作

按键	效果
○	确定/移动角色
×	取消
□	显示战斗单位的详细情报/开启战场小地图/战场小地图中确认角色朝向
△	确认行动范围/战场小地图回转90°
方向键	移动光标
左摇杆	移动光标
右摇杆	旋转镜头视角
L1	快速切换至可以攻击到的敌方单位
L2	改变俯瞰战场画面的角度
R1	快速跳过剧情/战斗加速
×+方向键或左摇杆	改变角色朝向
触控板	开关敌我角色的行动顺位表
Option	打开系统菜单

界面

①我方单位
②敌方单位
③我方角色情报
④敌方角色情报
⑤预测伤害
⑥属性相性状况
⑦行动顺位表
⑧键位指南



■附：我方角色名字中日文对照表

日文名	中文名
ハクオロ	哈库奥罗
テオロ	泰奥罗
エルルゥ	艾露露
ドリィ	多利
グラァ	古拉
アルルゥ	阿露露
オボロ	胧
ベナウィ	贝纳威

日文名	中文名
クロウ	库洛
カルラ	卡露拉
ウルトリィ	乌露托莉
カミュ	卡缪
トウカ	藤香
デリホウライ	德利霍莱
ゲンジマル	坎基玛尔

游戏的进行方式

本作的游戏流程大致可以分为剧情部分和战斗部分两大部分，剧情部分的进展类似于传统的文字 AVG 玩法，玩家扮演主人公哈库奥罗前往各处场所，以文本 + 角色立绘的方式开展各种剧情。而当剧情发展到一定程度时就会进入战斗部分，战斗部分是标准的传统战棋游戏玩法，玩家需要派遣队友角色出阵，赢得一场场战斗的胜利，同时利用赚取的经验和奖励点数（BP）来强化角色，以迎接之后的一场场战斗。剧情部分可以随时按 Option 键呼出菜单来记录，而战斗过程中也可以使用“中断”功能来记录。

本作战斗部分的关卡共分为主线和演习两部分，主线一共 32 关（部分关卡分前 · 后篇两部分，算成一关），是纯线性剧情，没有任何分支，玩家不用担心会错过剧情，在游戏主菜单画面中也可以通过“战斗回想”功能来重玩之前的主线战斗。另外游戏除了主线战斗之外还有 10 个演习关卡，演习关卡和剧情无关，但必须随着主线剧情推进才会逐步解锁，完成演习关卡可以获得许多主线中无法获得的装备。



©2018 AQUAPLUS

战斗系统指南

行动顺位和角色移动

本作虽然是战棋游戏玩法，但系统并非纯回合制，而是敌我双方由各自速度来决定行动顺位的顺序行动制，战斗中按下触控板会开启行动顺位表，最下方的 Active Unit 表示当前行动角色，自下而上则是接下来的行动顺序，角色每一轮行动包括移动和战斗动作（攻击、道具、协击、药术、术法等），角色在未移动的情况下做出战斗动作后依然可以移动一次（类似机战里的 Hit&Away）。如果角色移动后待机，或是在轮到行动时直接待机，都会让自己在下一轮行动中的顺位得以提前。



■行动模拟

在移动时，若将光标移动到角色的移动范围之外，画面信息会告诉玩家该角色移动到那个位置需要几个回合。

■ ZOC 技能

ZOC 技能即 Zone of Control，是战棋游戏中的常见系统之一，游戏中一部分我方角色和敌人拥有"斗志の瞳"这个技能，效果为角色周围 4 格呈现紫色，敌方单位无法直接穿越这个格子（即移动路线经过这个格子时会被强制停下一回合），充分利用这个技能配合地形，可以起到阻挡敌人大部队前进的效果。不过一部分我方角色和敌人也拥有抗 ZOC 的技能"勇气の瞳"，效果为移动时不受 ZOC 影响，同时移动方式为飞行的角色（我方角色有乌露托莉和卡缪）同样不受 ZOC 的影响。

连击系统

连击系统是本作的主要战斗系统之一，当玩家指派某一角色向敌人攻击时，玩家将会进入连击操作，此时会看到画面上有一个快速收缩变小的圆环，玩家只需要在圆环消失前及时按下〇键，即可让连击进入下一阶段，假如在圆圈变到最小时恰好按〇键，那么可以额外获得 2 点气力的奖励，连击段数越多，对敌人造成的伤害也越高，同时还能获得更多的气力。至于每个角色最大可以发动的连击段数因人而异，比如双子弓兵最多只能 2 段连击 + 必杀，而胧则拥有最大 5 段连击 + 必杀，不过每个角色初期是没有这么多连击段数的，必须随着等级提升，连击能力才能慢慢强化同时修得必杀技。





■伤害预测

光标选定敌人时，可以看到当前行动的我方角色对该敌人的伤害数值预测，不过这是以玩家发动最大段数的连击（包括必杀）为基础来进行预测的，如果玩家在攻击时没有发动最大段数的连击，则一般不会打出预测伤害的数字。

■气力与必杀技

气力是角色使用必杀技或追加连击需要消耗的战斗资源之一，角色发动连击或是受到攻击都会提升气力，最大为 100，当气力提升至 100 后，角色在成功达成最后一段连击后就会额外追加一招必杀技，必杀技发动时会有独特的动画，一旦发动便可造成巨大伤害。不过每个角色的必杀技都需要一定级别才能修得，在这之前只能使用追加连击来替代，不过无论是成功发动追加连击还是发动必杀技，角色的气力都会降至 0（如果角色特性有"明镜止水"则只消耗 75 气力）。在一场战斗结束时，如果某一角色的气力没有用完，那么可以将气力保留至下一场战斗。

■连击制御

如果敌人血量很少，玩家并不需要发动高段连击就能打倒敌人，或是想避免使用必杀技以浪费气力，那么可以使用连击制御功能，只需要在连击开始前按□键切换，角色就会在连击中自动禁用会消耗气力的必杀或是追加连击，也可以在连击中按△键（故意不按键也可以），该角色就会自动停止使用连击。

■自动连击

对于不太擅长目押操作的玩家来说，可以使用自动连击功能来达成连击效果，只需要在连击时按住 L1 键，那么角色就会自动发动连击直到最后一段，不过使用自动连击惟一的缺点是无法获得完美目押时的 2 点奖励气力。

■朝向

角色攻击敌人时，敌人的朝向是影响伤害的一个非常重要的因素，从侧面攻击的伤害比起正面要高出 20%，而从背后攻击则更高，因此攻击时尽量选择从敌人背后攻击为佳，同时我方的布阵也要注意走位和朝向（光标选中角色后按 × 键 + 方向键 / 左摇杆调整），防止被敌人攻击背后。



协击技

协击技即角色之间的合体技，使用条件为该组合的两个角色相邻距离在 2 格内，主使用角色气力超过 70，从属角色气力超过 50，且使用后两人也会消耗相应的气力。另外即使角色组合是同一队，但主使用者不同，使出的协击技效果也有不同，不少协击技都具有相当强力的效果，使用实际得当的话足以起到扭转战局的作用。

TIPS 本作的DLC主要内容为2代的两部作品《虚伪的假面》和《两位白皇》中的出场角色，季票价格为3240日元，玩家购买季票的话还能够获得特典DLC角色"オシュトル（ハク）"。

■附：全协击技一览

主动攻击者	协击者	效果
艾露露	阿露露	治愈范围内我方角色的体力及异常状态
哈库奥罗	胧	范围内的敌人受到伤害+气力下降
胧	多利+古拉	范围内的敌人受到伤害+高概率气绝效果
多利	古拉	范围内的敌人受到伤害+一定概率攻击力下降
古拉	多利	范围内的敌人受到伤害+一定概率防御力下降
库洛	胧	范围内的敌人受到伤害+一定概率防御力下降
阿露露	卡缪	范围内的敌人受到伤害+一定概率气绝效果
藤香	阿露露	范围内的敌人受到伤害+气力下降
藤香	阿露露（ガチャタラ加入后）	范围内的敌人受到伤害+气力下降
贝纳威	库洛	范围内的敌人受到伤害+高概率气绝效果
卡露拉	藤香	范围内的敌人受到伤害+高概率防御力下降
乌露托莉	卡露拉	范围内的敌人受到伤害+高概率攻击力下降
卡缪	乌露托莉	范围内的敌人受到伤害+高概率防御力下降

角色培养

本作角色的基础能力比较简单，除了等级、体力之外只有3项：攻击力、物理防御力、术法防御力，如果角色是艾露露的话，那么攻击力则被回复力所取代，除此之外每个角色还有独特的“特性”（即各种被动能力）。角色获得了足够的经验可以升级，升级只增加体力，同时影响连击段数、特性的习得。而基础能力的提升则需要通过消耗奖励点数BP（Bonus Point）来提升，不过每个角色都有擅长能力和不擅长能力之分，提升擅长的能力（如阿露露的物防、卡露拉的攻击力）消耗的BP较少，而提升不擅长能力（如艾露露的物防）所需的BP较多。另外每个角色还可以装备一件装备品和两样消耗品，装备品中有不少武器都只有特定角色能够装备，在战斗前需要仔细调整角色的装备栏，以做到有备无患。

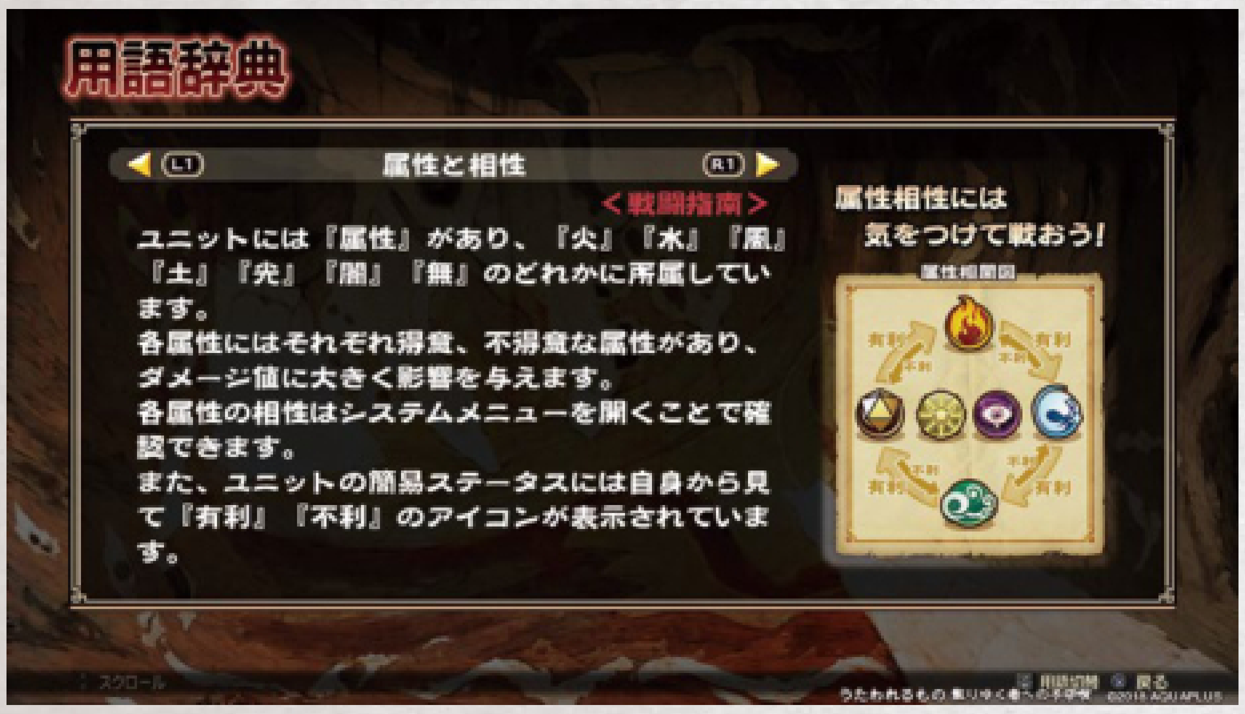


■属性与相性

本作中所有我方角色和敌人都有属性这一设定，属性共分七种：土、水、风、火、光、暗、无，其中前四种属性有着土克火、火克水、水克风、风克土的相生相克关系，攻击克制属性受到的敌人时伤害会有额外加成，被克制属性的敌人攻击时受到的伤害会有一定减免，反之亦然。在流程中可以获得不少改变角色属性的装备，玩家们可以根据队伍和战场状况善加利用。

■经验值与BP的获得

本作在角色培养方面与原版不同，沿用了2代的经验值和BP体系。经验值的获得主要靠攻击敌人（包括障碍物）来获得，影响经验的获得量的主要因素一是我方和敌方的等级差，二是一次攻击造成的伤害数值，因此对于想要提升等级的角色，就需要让其尽量打出全部连段乃至必杀技，尽可能一次性输出更多的伤害，在过关时全员也能获得一定经验，不过仅限第一次打过该关时。而BP只有在过关结算时，参与了本关战斗的角色能够获得。获得量除了基础数量之外，根据该角色在这关内打倒的敌人数量还会给予一定的加成。



回退功能（巻き戻し）

对于不擅长战棋游戏的玩家来说，本作在主菜单中也贴心地准备了回退功能，玩家一旦发现行动失误可以使用回退功能让战场恢复到一次或者数次行动前的状态，回退功能最多可以回退50次行动。

主线流程

在开始主线流程前玩家可以调整难度和BGM的演出模式，对于不太擅长战棋游戏，只想欣赏本作剧情的玩家可以选择普通难度，想要挑战的玩家可选择困难。而BGM演出模式从收集奖杯的角度出发，建议大家一周目选择特别模式（スペシャルエクステンデッド，游戏中部分关卡和场景的BGM会变成2代的音乐）。因为剧情方面基本没有什么特别重要的分支或是选项，因此下文就着重介绍各关卡的攻略要点了。

注：本攻略不涉及DLC角色

关卡1 招かれざるもの ～ヤマユラの集落～

胜利条件	歼灭キママゥ
失败条件	①哈库奥罗无法战斗；②艾露露出现后、哈库奥罗或艾露露无法战斗
出击可能角色数量	2
强制出击角色	哈库奥罗、泰奥罗
过关特典	シゥネ·ヌクイ
战利品	シゥネ·ケニャ×2
敌人配置	キママゥ×6

■攻略要点

作为本作的第一场战斗，本关基本是给玩家用来熟悉操作和基本系统的，泰奥罗能力比较强，让其在前面担当肉盾保护好哈库奥罗即可，战斗时注意走位尽量不要让敌人攻击背后。艾露露会在哈库奥罗累计三次行动结束后出现，她没有攻击能力，注意保护好即可。战斗结束会解锁游戏界面中的主菜单功能。

■角色性能评价

哈库奥罗是本作主角，攻击属性为特有的无属性，特性方面拥有“士气向上”和“战术指挥”等辅助性特性，且许多关卡的失败条件都是其被打倒，因此自然是必须锻炼且保护好的对象，BP加点推荐优先提升防御，战斗中尽量保持其气力在满值以发动“起死回生”，即使一不小心被击倒也可以复活一次，容错性大幅提升。泰奥罗作为初期角色能力很高，虽然Lv5就能解禁必杀技，但并不会习得更多的技能和特性，且在第10关后就会退场，不过由于涉及到收集品的获得，需要在他退场之前将之练到Lv10以上。

关卡2 荒ぶる森の主 ～カカエラユラの森～

胜利条件	①将ムティカパ诱导至目的地，②完成诱导ムティカパ的任务后、击败ムティカパ
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	3
强制出击角色	哈库奥罗、艾露露
过关特典	シゥネ·ウンヤク
战利品	シゥネ·ケニャ×3
敌人配置	ムティカパ（Lv3）、キママゥ×5

■攻略要点

本战第一阶段的任务是引诱BOSSムティカパ到达目标区域，没有任何必要与其战斗，沿途可以顺手收拾杂兵キママゥ和各种障碍物来赚取经验，回收道具，将BOSS诱导到目标区域后战斗进入第二阶段，胜利条件变为打倒BOSSムティカパ，此时我方体力会全部回复，如果场面上还有剩余的敌人杂兵或障碍物则都会消失，想要拿全经验和道具的玩家记得提前清场。BOSS能力较强且有ZOC效果，不过我方有三人围攻下应该难度不大，尽量从背后或侧面发起攻击吧。

■角色性能评价

艾露露是本作惟一回复系角色，

第 4 关结束后可以习得专用药术指令，随着等级提升，可使用的药术种类也越来越多，包括远程回复、解除异常状态、强化队友等，其重要性不言而喻，艾露露和阿露露还有非常强大的大范围群体回复协击技，在团队处于危险状态时可以起到救场的作用。不过艾露露的物防很差，战斗中要注意保护。



关卡3 乱 ～ケナシコウルペ～

胜利条件	我方到达控制机关所在处并打开正门
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	4
强制出击角色	哈库奥罗、泰奥罗、多利、古拉
过关特典	シゥネ·ヌクイ
战利品	シゥネ·ケニャ×5、スリテンユシリ×2、フムカミの草履
敌人配置	一般剑兵×8

■攻略要点

本关一开始有必杀技相关的教学，同时双子多利、古拉加入，两人的兵种都是可以远距离攻击的弓兵，数据也不错，是值得培养的重要同伴。由于本关艾露露不能出战，队伍中少了回复系角色，因此最好给其他角色都装备上回复药以减轻治疗压力。守卫控制机关的敌兵是不会移动的，玩家可以先把其他敌人和障碍物消灭，回收完道具，最后再打倒守卫控制机关的敌兵。

■角色性能评价

多利和古拉这对双子是本作中我方唯二的弓兵，拥有直线 2 ～ 4 格射程的远程攻击是其魅力所在。个人数据方面也相当优秀，可以是队伍中最为常用的角色，最大的缺点就是两人的连击最多只有 2 段，在气力的积蓄上会比较缓慢。

关卡4 戻れぬ道 ～ケナシコウルペ～

胜利条件	击倒ヌワンギ和ササンテ
失败条件	哈库奥罗或胧无法战斗
出击可能角色数量	5
强制出击角色	哈库奥罗、泰奥罗、艾露露、多利、古拉
过关特典	シゥネ·ウンヤク、派手な外套
战利品	シゥネ·ケニャ×5、スリテンユシリ×2、ヒムカミの指轮
敌人配置	ヌワンギ（Lv5）、ササンテ（Lv5）、一般剑兵×8、一般术兵×1

■攻略要点

由于胧被击倒同样会导致 GAME OVER，因此本关首先要让处于敌方包围之中的胧迅速后撤到达安全地带，胧连击段数多，攻击力较高，但是防御力不足，切记勿让其孤军深入受敌人围攻。本关最大的难点还是 BOSS ヌワンギ和ササンテ这对父子，他们拥有比较强悍的协击合体技，射程达 5 格范围，不仅伤害较高而且还带毒效果，一旦让其释放出协击技相当危险。这里有一个小诀窍可以利用：只要艾露露在ヌワンギ的攻击范围内，那么ヌワンギ就什么都不会做，可以利用这点把艾露露作为陷阱吸引ヌワンギ。而ササンテ的移动范围只有 2 格，因此可以派遣双子多利和古拉利用远程攻击对其进行集中攻击。

■角色性能评价

胧是队伍中速度和移动力最快的角色之一，非常适合绕到敌人背后进行攻击。连击最多能提升至 5 段，适合提升气力，且其回避、反击特性的发动几率均和气力挂钩，气力升高之后便能发挥最大的战力。胧和双子之间发动的三人协击技效果十分强大，不过也要求作为协击者的双子的气力都达到 50 以上，条件略苛刻。

关卡5 森の娘 ～チャヌマウの集落～

胜利条件	击倒贝纳威和库洛
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	6
强制出击角色	哈库奥罗、泰奥罗、艾露露、多利、古拉、胧
过关特典	ソヴヤピ·ンクリ、兵法书
战利品	シゥネ·ケニャ×5、ハルニレの叶
敌人配置	贝纳威（Lv5）、库洛（Lv5）、一般骑兵×6

■攻略要点

本关敌方首次出现了骑兵，其使用长枪为武器，有 2 格攻击距离，且敌人中对我方不利属性较多，因此我方一开始应该采取守势，切勿轻举妄动。战斗开始一段时间后，阿露露会出现并加入成为同伴，此时敌方全员的移动力会变成 1，玩家可以充分利用远程攻击兵种（弓兵双子以及装备了术法戒指的角色）拉开距离，消灭敌人。阿露露的体力和防御很高，加之拥有 ZOC 特性，非常适合当做放在最前线抵御敌人攻击。敌方两个 BOSS 贝纳威和库洛能力都很强且有协击技，贝纳威的连击威力尤其高，利用其移动力低的缺点以远程攻击消灭之，或者可以考虑使用主角哈库奥罗和胧的协击技来降低其气力。

■角色性能评价

其实阿露露骑乘的白虎穆克尔才是本体，拥有全队最高的物理防御力和不弱的术法防御力，加上可以阻挡敌人的 ZOC“斗志の瞳”以及 25 级习得的“体毛硬化（受到攻击时无视角色朝向带来的伤害修正）”，是非常适合作为放在前线抵御敌人攻击的坦克型角色。后期兔子ガチャタラ加入后不仅必杀演出会变化，还能习得每回合回复 HP 的自然治愈这个特性。不过阿露露在有水的场所，或是下雨天气时能力会大幅度弱化，因此在一部分关卡的使用上会受到限制。

关卡6 タトコリの关 ～ケナシコウルペ～

胜利条件	1.破坏关所；2.关所被破坏后，击败库洛
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	6
强制出击角色	哈库奥罗、胧
过关特典	アマム·ウチュ
战利品	シゥネ·ケニャ×6、スリテンユシリ×2、シゥネ·ヌクイ、ソヴヤピ·ンクリ、ハルニレの叶、テヌカミの指轮
敌人配置	一般剑兵×6、一般弓兵×2、一般术兵×2、库洛（增援 Lv5）

■攻略要点

本战的第一阶段是破坏关所大门及两侧的栅栏，总共 3 个目标，场面上障碍物较多，玩家需要留意哪些障碍物里是有战利品的，别忘记将之破坏回收战利品，关所后有两个敌方弓兵需要注意。双子弓兵的协击技是范围攻击，可以使用其协击技一下子连大门及门后的弓兵一起攻击。破坏关所后，BOSS 库洛出现，胜利条件也变为击败库洛，不多废话全员一拥而上将之收拾吧。

关卡7 ヌワンギ ～ケナシコウルペ～

胜利条件	1.一定时间内防守城池；2.ヌワンギ出现后，击败ヌワンギ
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	6
强制出击角色	哈库奥罗、艾露露
过关特典	ソヴヤピ·ンクリ　ヌワンギの鉈
战利品	シゥネ·ケニャ×5、兵士のトゥパイ、ハルニレの叶、ケウトゥアマン
敌人配置	一般剑兵×1、一般骑兵×1、一般弓兵×1、一般剑兵×5（增援）、一般骑兵×6（增援）、一般弓兵×4（增援）、一般术兵×2（增援）、ヌワンギ（Lv8 增援）

■攻略要点

本关虽然敌人的初期配置只有 3 个，但是每隔几回合地图最下方就会出现一批援军，随着时间的流逝，敌人的数量会越来越多。不过我方可以针对敌方战线过长的劣势，利用其每一波援军前进的时间差，将之各个击破。另外，战场方面固守护城河上的桥梁即可，切忌冲得太前。一般来讲出现 7 到 8 波援军之后，

TIPS 除了敌人之外，战场上还有许多诸如栅栏、岩石之类的障碍物，攻击它们同样可以获得经验，同时一部分障碍物被破坏后还能获得战利品。部分角色拥有特性“ぶち坏し”能对障碍物造成巨大伤害。

BOSS ヌワンギ就会出现，此时胜利条件会变成击破ヌワンギ，同时其他敌人都会消失，不想损失太多经验值的话最好在其出现前尽量多消灭一些敌人。ヌワンギ本身实力不强，应该可以轻松击破。



关卡8 皇都侵攻 ～ケナシコウルペ皇都～

胜利条件	击败库洛
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	7
强制出击角色	哈库奥罗、泰奥罗、艾露露、多利、古拉、胧、阿露露
过关特典	ケウトゥアマン、金刚錘
战利品	テヌカミの护符、シゥネ·ケニャ×5、ソヴヤピ·ンクリ×2、ハルニレの叶
敌人配置	库洛（Lv10）、一般剑兵×7、一般弓兵×3、一般术兵×1

■攻略要点

BOSS 库洛开场一段时间内（大约全员行动 4 回合左右）是不会移动的，玩家可以趁此机会先尽量消灭各处杂兵，本战同样会有比较多的障碍物，可以充分利用地形，让血厚防高的阿露露作为肉盾去阻挡包括库洛在内的敌人。库洛有 2 格攻击，且连击打人还是相当痛的，需要留心。其自身是土属性，风属性的弓兵双子对其能造成非常可观的伤害，如果事先能存下气力的话直接使用必杀可以快速将其击破。



关卡9 决战 ～ケナシコウルペ城内～

胜利条件	击败贝纳威
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	7
强制出击角色	哈库奥罗、泰奥罗、艾露露、多利、古拉、胧、阿露露
过关特典	スリテンユシリ、育毛剂
战利品	クスカミの护符、シゥネ·ケニャ×5、スリテンユシリ×2、ソヴヤピ·ンクリ、紫琥珀の灵药
敌人配置	贝纳威（Lv11）、一般剑兵×6、一般骑兵×2、一般弓兵×3、一般术兵×2

■攻略要点

本关我方与敌人短兵相接，玩家需要尽快击破左右两翼的敌人，再利用场面上的障碍物和阿露露阻挡敌人的行进路线，尤其要注意敌方的术兵，其术法攻击为范围伤害，放任不管的话会对我方造成很大的干扰。不过由于其防御力不是很高，派弓兵双子利用走位可以迅速将之击破。BOSS 贝纳威是流程迄今为止遭遇的最强 BOSS，加之其对于阿露露是克制属性，所以即使是用阿露露作为肉盾防御其攻击，恐怕也要受到很大伤害，战斗拖得越久对我方越不利，尽早积累气力用必杀技迅速击破贝纳威方为上策。另外要注意泰奥罗在本关结束后会永久性离队，如果要获得收藏品テオロの斧的话，需要在这关结束前将之练到 10 级或以上。

关卡10 シケリペチム军侵攻阻止 ～トゥスクル国境～

胜利条件	消灭全部ウォプタル
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	9
强制出击角色	哈库奥罗、艾露露、多利、古拉、胧、阿露露、贝纳威、库洛
过关特典	ケウトゥアマン、金刚扇
战利品	アマム·ウチュ×2、シゥネ·ケニャ×4、ハルニレの叶
敌人配置	ウォプタル×6、一般剑兵×2、一般弓兵×1

■攻略要点

非常简单的一关，贝纳威和库洛从本关开始会成为我方同伴并肩作战，不过他们两个能力数据都是平均型，前期在我方角色中并不算太起眼。敌方的ウォプタル作为运输用的交通工具没有任何攻击能力，有战斗能力的敌人很少，玩家可以轻松通过。本战非常适合用来锻炼除了艾露露以外的其他角色，除了不会攻击的弱小敌人之外，场面上有一块 Lv20 的岩石也可以利用玩家角色与其等级差来获取大量经验。

■角色性能评价

贝纳威和库洛的兵种都是骑兵，拥有 2 格射程和 ZOC 技能。贝纳威同样拥有提升周围同伴气力的“战术指挥”，且拥有最大 5 段连击，12 级可以习得同时攻击 2 个敌人的“贯通攻击”，一次攻击 2 个敌人的话气力提升也会变成 2 倍。不过在个人数据上偏向防御型，攻击力较难提升。库洛的数据则偏向攻击型，其特性几乎全部和气力挂钩，因此在战斗中需要尽量让其保持高气力的状态下战斗。

关卡11 特攻 ～トゥスクル皇都～

胜利条件	消灭全部敌人
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	7
强制出击角色	哈库奥罗、艾露露、阿露露、卡露拉
过关特典	ケウトゥアマン、金刚扇
战利品	トゥレプの茎×3、シゥネ·ケニャ×5、水命丹
敌人配置	一般骑兵×7、一般术兵×2

■攻略要点

卡露拉会加入队伍，她的攻击力很高，但术防非常差劲，玩家需要留意让其不要陷入被敌人术兵围攻的处境。本关的敌人以骑兵为主，其中有一个 Lv12 的小 BOSS 级骑兵在体力和攻击力上都明显高于其他杂兵，要留意。我方可以充分利用防马栅来阻碍敌人。同时记得破坏场景上有战利品的障碍物以回收道具。

■角色性能评价

卡露拉是完全的力量型角色，个位数的术防加上高达 90BP 的加点需求足以让玩家彻底放弃对于其术防方面的培养，特性方面和库洛类似，性能几乎都是和气力挂钩，需要玩家让其保持高气力状态下和敌人战斗。卡露拉和藤香的协击技有 80% 的概率降低敌人的防御力，对付一些高等级敌人非常有用。



关卡12 エヴェンクルガの女 ～クッチャ·ケッチャ～

胜利条件	1.击败オリカカン；2.藤香出现后，击败オリカカン和藤香
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	7
强制出击角色	哈库奥罗、艾露露
过关特典	タラチ·タムヒト
战利品	クスカミの指轮、シゥネ·ケニャ×5、スリテンユシリ×2、夜神乐の鼓、フムカミの御魂
敌人配置	オリカカン（Lv14）、一般骑兵×6、藤香（增援 Lv14）、一般剑兵×2（增援）、一般弓兵×1（增援）、一般术兵×1（增援）

■攻略要点

本战我方一上来就处于敌人的包围之中，战场非常平坦没有什么障碍物，因此还是先全员集中于一处以抵御敌方的攻击。BOSS オリカカン攻击力很高，且有大范围的必杀技，因此我方布阵要尽量和其保持距离，将其他杂兵一个个引诱过来干掉。最后集中火力一举击破オリカカン，注意将オリカカン的体力削减到一定以下，或是击破オリカカン时都会发生剧情，敌方BOSS 藤香会带领 4 个敌兵（弓兵、术兵、剑兵 ×2）出场，同时オリカカン会恢复一半的体力。首先优先迅速击破オリカカン防止其和藤香会合，最后再击破藤香，注意敌方援军移动时藤香会冲的比较前，若想多赚一些经验值的话不要放过其后面的小兵。另外要注意本关破坏障碍物会战利品“フムカミの御魂”，这也是这个物品在整个游戏中惟一的获得途径，切记不要错过。

关卡13 桥の上での死斗 ～クッチャ·ケッチャ～

胜利条件	击败藤香
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	6
强制出击角色	哈库奥罗、艾露露
过关特典	トゥレプの茎
战利品	阳炎丹　シウネ·ケニャ×5、スリテンユシリ、ソヴヤピ·ンクリ×2、ハリセン
敌人配置	藤香（Lv14）、一般骑兵×3、一般弓兵×2、一般术兵×2

■攻略要点

开场附近的障碍物在破坏后可以获得战利品ハリセン，这个障碍物等级高达 Lv20，也很适合用来赚取经验。本战的场景在一座狭窄的吊桥上，而敌方阵容中拥有比较多的能够远程攻击的敌兵。因此我方也需要充分利用弓兵双子，以及贝纳威和库洛这两个拥有 2 格射程的骑兵来对付敌人，BOSS 藤香的能力并不是非常强，和其战斗时全员围攻即可。在之后的剧情中藤香就会成为同伴，与我方并肩作战了。

■角色性能分析

藤香是攻防能力都不错的平均型角色,连击段数最大也能达到5段，气力提升比较快。加之因为有“勇気の瞳”、“近接回避”、“報復の技”等特性，同样适合单机突入敌阵进行斩首行动，不过要小心会使用气绝攻击的敌人。其和阿露露的协击技为范围攻击＋减气力效果，相当好用。专用装备“铠徹し”对后期出现的敌人アヴ·カムゥ有特效，在 25 ～ 28 关这段流程能发挥很大作用。



关卡14 偽りの真実 ～クッチャ·ケッチャ～

前篇

胜利条件	哈库奥罗到达目的地
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	5
强制出击角色	哈库奥罗、4名大众脸士兵
过关特典	-
战利品	シウネ·ケニャ×2、タラチ·タムヒト、土甲丹
敌人配置	オリカカン（Lv16）、一般骑兵×3

■攻略要点

本关分为前后篇两部分，前篇中出战角色只有哈库奥罗一人以及 4 个大众脸士兵，胜利条件为哈库奥罗到达地图最下方的指示位置。敌方 BOSS 比较强，且 4 个大众脸士兵并不能当成战力，所以还是老老实实一路往下方撤退吧。不过由于敌方 BOSS 的移动力高于我方，所以必要的时候需要用 NPC 当一下肉盾来延缓敌 BOSS 的进军速度。另外撤退途中有 3 个障碍物，有空闲的话建议都破坏掉以回收道具。

后篇

胜利条件	击败オリカカン
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	7
强制出击角色	哈库奥罗、艾露露、乌露托莉
过关特典	タラチ·タムヒト　トゥレプの茎
战利品	シゥネ·ケニャ×3、烈破枪、シゥネ·ヌクイ×2、ソヴヤピ·ンクリ、トゥレプの茎×3、双蛇刀
敌人配置	オリカカン（Lv16）、一般骑兵×6

■攻略要点

到达目的地后战斗进入后篇，只需击破 BOSS オリカカン即可获胜，我方也有新同伴乌露托莉加入，她是我方队伍中第一个术兵型角色，同时拥有飞行能力，可以飞越战场的一些障碍，玩家可以灵活使用其能力来对付敌人。需要注意的是此战为雨天，因此阿露露的能力会大幅下降，选择出战队员时尽量不要派她出阵。

另外，从本关结束后到 17 关为止，主线关卡中多利、古拉、胧、贝纳威和库洛会暂时离队，玩家只能使用主角哈库奥罗及其后宫团，如果其中有哪位角色没有练过的话，不妨先去演习或者战斗回想练一练级吧。

■角色性能分析

乌露托莉和卡缪类型相似，都是拥有可以无视 ZOC 效果的飞行能力的术法攻击角色，乌露托莉为光属性，等级提升后可以习得水、风、光系的术法，卡缪则可以习得火、土、暗的术法。两人连击段数都较差，最多只能二连击，对于提升气力不利，在战斗中要尽量使用范围攻击术法，一次性多攻击几个敌人以提高气力。数据方面同样都是低物防高术防的角色，不过卡缪在攻击力上更强一些,乌露托莉有“カミユイ”这个特性，可以强化周围同伴的术防，玩家可以充分利用。

关卡15 ギリヤギナの剑奴 ～ナ·トゥンク～

胜利条件	消灭全部敌人
失败条件	哈库奥罗或德利霍莱无法战斗
出击可能角色数量	6
强制出击角色	哈库奥罗、艾露露、卡露拉、卡缪
过关特典	ハルニレの叶
战利品	土甲丹、シゥネ·ヌクイ、シゥネ·ケニャ×3、ソヴヤピ·ンクリ×2
敌人配置	一般剑兵×6、一般弓兵×3、一般术兵×2

■攻略要点

这一战算是整个游戏的难点之一，作为救援对象的德利霍莱一旦被打倒就会导致 GAME OVER，虽然其身边有一堆大众脸卫兵，但战斗力平平，而我方主力的位置和德利霍莱隔的太远，这一点决定在战斗的大多数时间里，玩家需要充分

TIPS　艾露露虽然通常来讲没有攻击能力，但是可以给其装备能够使用术法的戒指，这样她在战斗中也有一定的伤害输出能力了。

利用这些大众脸士兵来保护好德利霍莱。战斗时要优先击破敌人的弓兵和术兵，并且利用地形和走位卡住敌方的剑兵，为我方主力部队的救援到来争取时间。另外德利霍莱这个角色 17 关后就会离队，暂时没必要进行太多培养。

关卡16 潜入 ～ナ·トゥンク～

胜利条件	我方角色到达目的地
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	7
强制出击角色	哈库奥罗、艾露露、卡露拉、德利霍莱
过关特典	紫琥珀の灵药
战利品	スリテンユシリ、ソヴヤピ・ンクリ×3、水命丹×2、阳炎丹、土甲丹、ハルニレの叶、フムカミの奇御魂、シウネ・ヌクイ×2
敌人配置	キママウ×11、デグカパ×10

■攻略要点

本关出现全新敌人デグカパ，虽然不会移动，但可以远程攻击。同时包括猴子キママゥ在内本关所有敌人都有混乱或是气绝的异常状态攻击，因此在战前需要做好充分的抗异常手段，玩家可以让队员装备上ハルニレの叶（治疗混乱）、トゥレプの茎（治疗气绝）等道具，同时艾露露的药术也能用来解除异常状态。



关卡17 カルラゥアツゥレイ ～ナ·トゥンク～

胜利条件	击败スオンカス
失败条件	哈库奥罗或卡露拉无法战斗
出击可能角色数量	7
强制出击角色	哈库奥罗、艾露露、卡露拉、德利霍莱
过关特典	ハルニレの叶、血染めの帯
战利品	覇阵、シゥネ·ヌクイ×2、シゥネ·ケニャ、阳炎丹、トゥレプの茎、ソヴヤピ·ンクリ、ハルニレの叶
敌人配置	スオンカス（Lv18）、一般剑兵×7、一般弓兵×4、一般术兵×3、一般剑兵×4（增援）、一般弓兵×2（增援）

■攻略要点

本关初攻略时并无特别，不过要注意的是我方部队一旦到达王座所处的台阶上，BOSS 前就会出现一道栅栏将我方和敌方 BOSS 隔开，同时出现援军。BOSS スオンカス拥有 3 格射程，且附带有毒效果的攻击技能，他会以栅栏作为屏障，在栅栏另一侧攻击我方，不过和我方一样，BOSS 的移动同样会受到栅栏的限制，我方可以先暂时退避，离开台阶，消灭掉其他杂兵后再打破栅栏，干掉 BOSS。



关卡18 追迹 ～トゥウクル山中～

胜利条件	消灭全部敌人
失败条件	我方全员无法战斗
出击可能角色数量	5
强制出击角色	多利、古拉、胧、贝纳威、库洛
过关特典	シゥネ·ウンヤク、食べかけの果実
战利品	シゥネ·ヌクイ×2、练气の兜、シゥネ·ケニャ×2、トゥレプの茎×3、ソヴヤピ·ンクリ×2、鬼灯崩
敌人配置	ゴムタ（Lv12）、ノポン（Lv13）、一般剑兵×3、一般骑兵×2、一般弓兵×2、一般术兵×1

■攻略要点

从本关到 20 关为止，玩家将固定只能使用多利、古拉、胧、贝纳威、库洛这 5 名角色出战，由于作为治疗者的艾露露，出战队员需要自备药物以应付紧急状况，不过本战敌人不强，玩家只需要注意不要放过障碍物里的战利品即可。

关卡19 灭びし国の皇女 ～トゥウクル山中～

胜利条件	击败カムチャタール、ノポン、ゴムタ
失败条件	我方全员无法战斗
出击可能角色数量	5
强制出击角色	多利、古拉、胧、贝纳威、库洛
过关特典	ケウトゥアマン、十徳工具
战利品	シゥネ·ヌクイ×2、シゥネ·ケニャ×2、アマム·ウチュ×2
敌人配置	カムチャタール（Lv15）、ノポン（Lv14）、ゴムタ（Lv14）、ノポン分身×2、キママゥ×4

■攻略要点

本关麻烦的地方是敌人的异常状态攻击，包括ゴムタ以及两只 Lv12 的猴子キママゥ都拥有能导致我方进入混乱状态的能力，需要事先预备好治疗异常状态的药品，敌方 BOSS ノポン拥有大范围的术法攻击，我方角色尽量避免集中站位。

关卡20 残してきた想い ～旧ケナシコウルペ皇别邸～

胜利条件	消灭全部敌人
失败条件	我方全员无法战斗
出击可能角色数量	5
强制出击角色	多利、古拉、胧、贝纳威、库洛
过关特典	紫琥珀の灵药、六角の发留め
战利品	疾风、シゥネ·ウンヤク、シゥネ·ヌクイ×2、シゥネ·ケニャ×2、香辛料、ハルニレの叶、ソヴヤピ·ンクリ
敌人配置	カムチャタール（Lv15）、ノポン（Lv15）、ゴムタ（Lv14）、一般剑兵×3、一般弓兵×2、キママゥ×4、デグカパ×2

■攻略要点

敌人的配置和之前没有太大变化，仍然要注意其能导致混乱异常状态的攻击。有 4 只キママゥ初期位置和我方相当接近，优先击破之，之后再慢慢对付カムチャタール、ノポン、ゴムタ这几个 BOSS。



关卡21 暁を乱す者～シケリペチム～

胜利条件	消灭全部敌人
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	8
强制出击角色	哈库奥罗、艾露露、阿露露、藤香
过关特典	紫琥珀の灵药
战利品	ハルニレの叶×2、シゥネ·ヌクイ×3、スリテンユシリ、ソヴヤピ·ンクリ、トゥレプの茎、吼狂牙
敌人配置	一般骑兵×4、一般剑兵×3、一般弓兵×4、一般术兵×3

■攻略要点

本关就地形而言，同样是障碍物较多的一关，擅长远程攻击的多利、古拉、乌露托莉、卡缪等角色在这一关能够发挥较大作用。场景最深处的骑兵和弓兵我方不靠近他们就不会行动，可以先把其他敌人或是障碍物清理干净再来收拾最深处的敌人。



关卡22 ハンサナの攻防～シケリペチム～

胜利条件	1.消灭全部敌人；2.开始涨潮后，在一定时间内我方全员到达陆地
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	8
强制出击角色	哈库奥罗、艾露露
过关特典	水命丹
战利品	シゥネ·ヌクイ×3、ソヴヤピ·ンクリ、フムカミの战足袋
敌人配置	一般剑兵×5、一般弓兵×4、一般术兵×3

■攻略要点

比较特别的一关，虽然一开始胜利条件是全灭敌人，但我方只要一旦击倒4个或以上的敌人，就会发生河水开始涨潮的剧情，此时胜利条件会变成“河水开始涨潮后一定时间内我方全员到达陆地”，除了两岸之外，河中所谓的陆地还有2处，分别是地图中央小岛和东侧小岛，涨潮后该地区是否为陆地在画面上会有相应信息提示。而河水开始涨潮后，留给我方的时间一共也就2回合左右，因此在战斗时我方的位置应该尽量靠近陆地，开始涨潮后迅速上陆。另外如果我方在全员处于站在陆地的状态下击破4个以上敌人，那么发生河水涨潮剧情后战斗就会立刻结束。

由于一旦满足胜利条件战斗就会结束，使用回退功能也是无效的，所以本关另一要点就是在关卡结束前拿齐障碍物中的战利品，尤其是地图东侧的障碍物有装备品“フムカミの战足袋”，位置离我方较远，不要错过了。



关卡23 狩りし者、狩られし者～シケリペチム～

前篇

胜利条件	哈库奥罗到达目的地
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	8
强制出击角色	哈库奥罗、艾露露
过关特典	-
战利品	トゥレプの茎×1、ケウトゥアマン×1、シゥネ·ヌクイ×3、ソヴヤピ·ンクリ、トゥレプの茎、ハルニレの叶
敌人配置	一般剑兵×1、一般骑兵×2、一般弓兵×8、一般术兵×7

■攻略要点

本关其实也分为两关，地图也不一样。前篇部分为主角哈库奥罗一行到达地图最上方的目的地，有两条道路可选，路途比较漫长，玩家慢慢推进即可。途中敌方有不少术兵把守，要留心我方术防较低的角色，避免其受到敌方术兵的围攻。

后篇

胜利条件	击败ニウェ
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	8
强制出击角色	哈库奥罗、艾露露
过关特典	阳炎丹、水命丹
战利品	トゥレプの茎×1、アマム·ウチュ、ケウトゥアマン×1、シゥネ·ヌクイ×1
敌人配置	ニウェ（Lv23）、一般剑兵×8、一般骑兵×2、一般弓兵×4、一般术兵×2、デグカパ×6

■攻略要点

后篇场景换成了室内，又是一场和敌人短兵相接的白刃战。BOSS ニウェ身边有不少可以远程攻击的デグカパ，注意避开其射程，从左右两侧展开部队发动攻击。BOSS能力较强，用胧等强力角色争取一回合内将之击破吧。

关卡24 アヴ·カムゥ～トゥスクル～

胜利条件	一定时间内防守城砦
失败条件	我方全员无法战斗
出击可能角色数量	9
强制出击角色	多利、古拉、胧、贝纳威、库洛、卡露拉、乌露托莉、卡缪、藤香
过关特典	阳炎丹
战利品	-
敌人配置	アヴ·カムゥ×4

■攻略要点

本关出现全新的敌人アヴ·カムゥ，我方无法对其造成任何伤害，虽然胜利条件为“防守城砦”，但其实我方并不能阻止这些アヴ·カムゥ的进军，因此玩家惟一需要做的事情就是把部队分散，尽量远离アヴ·カムゥ的攻击范围，在限制的时间内不全灭即可。アヴ·カムゥ会优先破坏场景内的障碍物，趁此机会控制我方角色尽快逃跑吧。



TIPS 角色能力上限为99，配合装备可以超过100，如果有反复挑战演习关卡或是31关后篇赚取BP的话并不难达成。

关卡25 灼热の牢 ～サハラン島～

胜利条件	1.我方角色到达目的地；2.击败ヒエン
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	8
强制出击角色	哈库奥罗、艾露露、乌露托莉、卡缪、坎基玛尔
过关特典	土甲丹
战利品	トゥレプの茎、シゥネ·ヌクイ×3、アマム·ウチュ、ハルニレの叶、テヌカミの铠
敌人配置	アヴ·カムゥ×9、ツーヌ×6、ヒエン（增援 Lv27）

■攻略要点

本关很简单，场景内的アヴ·カムゥ是不会移动的，因此我方只要不接近它们，它们就不会出手攻击。玩家可以使用弓兵或术法等远程攻击手段将之击破。除此之外场景中还有一些会远程攻击的敌人ツーヌ，体力较低且同样不会移动。不足为惧。到达目的地后，BOSS ヒエン出现，战斗进入第二阶段，只需要击倒ヒエン即可，ヒエン驾驶着强化版的アヴ·カムゥ，不过因为只有 BOSS 一个人，在我方集火攻击之下并不是太难对付。另外坎基玛尔这个角色在 28 关后会离队，目前暂时没太大必要刻意培养他。

关卡26 灭びゆく者 ～クンネカムン～

胜利条件	消灭全部敌人
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	8
强制出击角色	哈库奥罗、艾露露、坎基玛尔
过关特典	梦幻丹
战利品	シゥネ·ヌクイ×3、アマム·ウチュ、ハルニレの叶、つぼ
敌人配置	アヴ·カムゥ×8、ツーヌ×3、モンホ×2、アヴ·カムゥ×3（增援）

■攻略要点

本关出现的敌人全部都是アヴ·カムゥ，它们拥有无视侧面和背后伤害修正的技能，因此我方攻击时就没有必要刻意从背后发动攻击了。一部分敌人的位置被树木遮蔽，不太容易发现。同时随着我方的进军，敌方还会陆续出现增援部队。アヴ·カムゥ血高防厚，近战伤害也很厉害，我方角色如果攒满了气力，没有必要省着必杀技，直接用上即可。除此之外，地图东北侧的障碍物里有收集品“つぼ”，各位在全灭敌人之前记得先把这个给回收了。



关卡27 假面 ～クンネカムン～

胜利条件	1.消灭全部敌人；2.击败ディー
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	8
强制出击角色	哈库奥罗、艾露露、坎基玛尔
过关特典	土甲丹、梦幻丹、小さな巾着
战利品	アマム·ウチュ×2　シゥネ·ヌクイ×6
敌人配置	假面兵×5、ディー（增援 Lv27）、カンホルダリ（增援 Lv25）、假面兵×6（增援）

■攻略要点

本关出现的敌人为新的假面敌兵，不过能力不强，无需特别在意。全灭第一批敌人后，两个 BOSS ディー和カンホルダリ会带着一批增援出现，ディー拥有术法无效的特性，而カンホルダリ对术法的抗性也相当高，可以让乌露托莉和卡缪适当回避一下。尤其要注意カンホルダリ的攻击力非常高，尽量不要让与其相性不利的角色上去迎敌。

关卡28 クーヤ ～クンネカムン～

胜利条件	击败クーヤ
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	8
强制出击角色	哈库奥罗、艾露露、乌露托莉、卡缪、坎基玛尔
过关特典	シゥネ·ウンヤク
战利品	シゥネ·ヌクイ×3、シゥネ·ウンヤク、阳炎丹、土甲丹、水命丹
敌人配置	クーヤ（Lv28）、アヴ·カムゥ×10、アヴ·カムゥ×14（增援）

■攻略要点

全队集中，优先击破地图左侧的アヴ·カムゥ，之后向 BOSS 所在处进发。左侧的 6 只アヴ·カムゥ全部击破后，在左侧同样位置又会出现 6 只、同时地图右侧和下方又会各出现 4 只，总共 14 只アヴ·カムゥ的援军，由于アヴ·カムゥ血厚攻高，同时面对多只アヴ·カムゥ时难免出现减员，因此如果玩家没有信心的话可以直取 BOSS，BOSS クーヤ包括身边 4 只アヴ·カムゥ，只要不进入他们攻击范围的话，他们是不会行动的，担心突入敌阵被围攻的话可以先用弓兵或术兵等远程兵种将之勾引出来，再一个个干掉。之后游戏剧情进入高潮阶段，坎基玛尔会永久离队，卡缪也会离队（最后一关才会回归），同时演习也会追加新的关卡“彷徨いしもの”。

关卡29 太古の梦迹 ～オンカミヤムカイ～

前篇

胜利条件	哈库奥罗到达目的地，消灭全部敌人
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	11
强制出击角色	哈库奥罗、艾露露、多利、古拉、胧、阿露露、贝纳威、库洛、卡露拉、乌露托莉、藤香
过关特典	-
战利品	シゥネ·ヌクイ×3　同人の书
敌人配置	？？？（红色史莱姆状敌人）×10

■攻略要点

战斗终于进入了终盘部分，本关也是分为前篇和后篇，前篇部分出现的敌人都是名字为“？？？”的红色史莱姆（当然熟悉《传颂之物》系列”设定的玩家都知道这些是什么了），不过胜利条件并不要求全灭敌人，只需要主人公哈库奥罗到达目的地即可。不过其中一个敌人身上有收集品“同人の书”，不要忘记将之击倒回收物品。

后篇

胜利条件	哈库奥罗到达目的地，消灭全部敌人
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	11
强制出击角色	哈库奥罗、艾露露、多利、古拉、胧、阿露露、贝纳威、库洛、卡露拉、乌露托莉、藤香
过关特典	ケトゥアマン、紫琥珀の灵药
战利品	シゥネ·ヌクイ×3、しましまのシッポ
敌人配置	？？？（红色史莱姆状敌人）×10

■攻略要点

进入后篇之后，玩家将要面对一批和我方同伴一模一样的复制人敌人，其各个敌人的战斗类型和能力倾向也与我方同伴基本一致，不过这批敌人等级只有 Lv20，战斗力应该是不如现时点的我方，因此这场战斗并不会太困难。



关卡30 力を求めし者 ～オンカミヤムカイ～

胜利条件	击败ヒエン和ハウエンクア
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	11
强制出击角色	哈库奥罗、艾露露、多利、古拉、胧、阿露露、贝纳威、库洛、卡露拉、乌露托莉、藤香
过关特典	シウネ·ウンヤク、历战の针金、黑手账
战利品	シウネ·ヌクイ×2、梦幻丹
敌人配置	ヒエン（Lv28）、ハウエンクア（Lv30）

■攻略要点

本关可以算是一场剧情战斗，只有两个敌人ハウエンクア和ヒエン，首先要对付ハウエンクア（在没有打倒ハウエンクア之前，ヒエン不会行动，我方也无法对其造成任何伤害），击倒ハウエンクア后，再打倒ヒエン即可过关。两个 BOSS 虽然能力都不弱，不过我方毕竟有人数优势，可以算是轻松愉快的一场战斗。

关卡31 大封印 ～オンカミヤムカイ～

前篇

胜利条件	击败ムツミ
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	1
强制出击角色	哈库奥罗（变身）
过关特典	-
战利品	シウネ·ヌクイ×1
敌人配置	ムツミ（Lv30）

■攻略要点

本关虽然也分前篇和后篇，但都是没什么难度的剧情战，前篇部分是变身后的哈库奥罗和 BOSS ムツミ一对一单挑，ムツミ拥有特殊能力“先读み”，对来自正面的攻击有着极高的回避率，因此玩家需要控制哈库奥罗保持从其背后及侧面发动攻击（最好是背后，从背后攻击的伤害比侧面要高很多）。

后篇

胜利条件	击败ムツミ和ディー
失败条件	哈库奥罗无法战斗
出击可能角色数量	10
强制出击角色	哈库奥罗（变身）
过关特典	ケウトゥアマン
战利品	シウネ·ヌクイ×2
敌人配置	ディー（Lv30）

■攻略要点

后篇我方除了乌露托莉之外全员可以出场，敌人只有 1 个 BOSS ディー，虽然ディー的能力很强但总体来说还是没什么难度，如果之前把胧练得比较强，再提前给其装备足袋等提升移动力的装备的话，可以实现对 BOSS 在 1 回合内秒杀，因此这关非常适合用来刷哈库奥罗和乌露托莉以外角色的 BP。



关卡32 うたわれるもの ～オンカミヤムカイ～

胜利条件	击败ウィツァルネミテア
失败条件	我方全员无法战斗
出击可能角色数量	11
强制出击角色	艾露露、多利、古拉、胧、阿露露、贝纳威、库洛、卡露拉、乌露托莉、卡缪、藤香
过关特典	-
战利品	ウィツァルネミテア本体（Lv50）、ウィツァルネミテア左腕（Lv40）、ウィツァルネミテア右腕（Lv40）、？？？×4（增援）
敌人配置	アヴ·カムゥ×4

■攻略要点

最终关，首先要注意本关中主人公哈库奥罗无法参加战斗，不过相对的卡缪也会归队。最终 BOSS 分为本体、左腕、右腕三部分，在没有摧毁左腕和右腕之前是无法对本体造成伤害的。左腕物理抗性低，术法抗性高而右腕则相反，因为我方阵容整体来讲物理类型角色较多，所以可以先以左腕为目标，按左腕→右腕→本体的顺序逐一击破。最终 BOSS 的攻击非常强悍，左腕和右腕都有能够覆盖本体和两腕之间几乎整个区域的大范围攻击招式，而本体拥有伤害极高的单体攻击。我方全员最好都装备回复药品，否则仅靠艾露露的药术不一定来得及回复。当然，关键危急时候不要吝惜艾露露和阿露露的大范围回复协击技来救场。同时战场周围还会出现 4 个红色史莱姆“？？？”增援，由于全部击破后还会刷出新的增援，因此建议在其未接近前无视之，若接近后造成比较大干扰的话可以选择击杀。

通关后

通关后可以保存通关记录，追加二周目模式“初めから（周回）”，在这一模式下玩家可以在保持当前角色等级、BP、物品的情况下重新开始游戏，若选择读取通关记录，则可以进入一个叫做“兵どもの梦迹”的地方，在此记录中玩家可以自由游玩主线关卡和演习战斗，且在所有主线关卡和演习中均可使用之前剧情流程中退场的角色。



演习

本作全部演习总共 10 个，在剧情部分或是战斗开始前都可以利用主菜单的演习功能进入，演习根据主线剧情逐步解锁，部分演习会有不同的敌人配置，玩家可以根据自己的需求来选择挑战。演习的通关特典“战利品”均为过关后直接获得，且每个演习都有 4 组不同的战利品（从第 5 次开始战利品将不会再出现变化），其中更有不少主线关卡中无法获得的装备，因此不论是奖杯“演习范士”还是“蒐集ここに极まれり”都需要玩家将全部 10 个演习通关 4 次。

つわもの达よ		
平均等级	7	
解锁时期	完成关卡“决战”	
敌人配置	①剑兵×3、骑兵×1、弓兵×4；②剑兵×4、骑兵×1、术兵×3；③骑兵×1、弓兵×3、术兵×3	
战利品	第1次过关：シウネ・ケニャ、シウネ・ウンヤク	
	第2次过关：ハルニレの叶、ソヴヤピ・ンクリ、シウネ・ウンヤク	
	第3次过关：シウネ・ケニャ、ケウトゥアマン、シウネ・ウンヤク	
	第4次过关：シウネ・ウンヤク×2、シウネ・ケニャ、ソヴヤピ・ンクリ	

TIPS 完成特别战斗“荒ぶるもの大行进”后，在演习中追加的新演习“真・荒ぶるもの大行进”中出现的敌人等级极高（第三种出场阵容里的敌人高达80级），玩家可以利用巨大的等级差轻松练级。

荣华にすがりしもの	
平均等级	9
解锁时期	完成关卡“决战”
敌人配置	①剑兵×5、弓兵×3；②骑兵×4、弓兵×5、术兵×3；①剑兵×3、骑兵×2、弓兵×3、术兵×2
战利品	第1次过关：紫琥珀の灵药、シウネ・ケニヤ×2、スリテンユシリ、ソヴヤピ・ンクリ
	第2次过关：兵士のトゥバイ、シウネ・ケニヤ×2、スリテンユシリ、ハルニレの叶、ソヴヤピ・ンクリ
	第3次过关：兵士のアペリュ、シウネ・ケニヤ×2、スリテンユシリ、ソヴヤピ・ンクリ
	第4次过关：フムカミの指轮、ケウトゥアマン、シウネ・ケニヤ、ハルニレの叶、スリテンユシリ、ソヴヤピ・ンクリ

再来、招かれざるもの	
平均等级	9
解锁时期	完成关卡“决战”
敌人配置	①キママウ×10；②キママウ×11
战利品	第1次过关：双灭牙、兵士のアペリュ、シウネ・ケニヤ×2、アマム・ウチュ
	第2次过关：虎爪牙、ヒムカミの护符、シウネ・ケニヤ、水命丹、トゥレプの茎、アマム・ウチュ
	第3次过关：羽蝶扇、战舞の琉璃、シウネ・ウンヤク、スリテンユシリ×2、アマム・ウチュ
	第4次过关：祭祀の枝、フムカミの护符、ケウトゥアマン、ソヴヤピ・ンクリ×2、アマム・ウチュ

续・つわもの达よ	
平均等级	10
解锁时期	完成关卡“伪りの真实 后篇”
敌人配置	①剑兵×6、骑兵×4、弓兵×6；②剑兵×6、骑兵×4、术兵×6；①骑兵×4、弓兵×6、术兵×6
战利品	第1次过关：旋迅弓、ユカッテの角、土甲丹、ハルニレの叶、トゥレプの茎、シウネ・ウンヤク
	第2次过关：药箱、クスカミの腕轮、阳炎丹、ソヴヤピ・ンクリ、シウネ・ウンヤク
	第3次过关：刚芯直刀、练气の钵金、シウネ・ケニヤ、水命丹、トゥレプの茎、ハルニレの叶、シウネ・ウンヤク
	第4次过关：朴歌仙、カントコロの护符、阳炎丹、ソブヤピ・ンクリ×2、ヤオシケプの袋、シウネ・ウンヤク

キママウと踊れ	
平均等级	12
解锁时期	完成关卡“伪りの真实 后篇”
敌人配置	①キママウ×11；②キママウ×14
战利品	第1次过关：旋迅弓、クスカミの泪、シウネ・ヌクイ、トゥレプの茎×2、ソヴヤピ・ンクリ
	第2次过关：战舞の净琉璃、キムンの毛皮、シウネ・ヌクイ、スリテンユシリ×2、ソヴヤピ・ンクリ
	第3次过关：モシリコロの护符、テヌカミの腕轮、タラチ・タムヒト、アマム・ウチュ、ソヴヤピ・ンクリ
	第4次过关：祭祀の盃、シウネ・ウンヤク、土甲丹、アマム・ウチュ、シトゥンペの铃、ソヴヤピ・ンクリ

贼	
平均等级	14
解锁时期	完成关卡“伪りの真实 后篇”
敌人配置	①剑兵×7、弓兵×6、术兵×1、デグカパ×1、シーヌ×2； ①剑兵×7、弓兵×7、デグカパ×2、シーヌ×1；③骑兵×4、弓兵×7、术兵×3、デグカパ×2、シーヌ×1
战利品	第1次过关：紫琥珀の灵药、水命丹、シウネ・ヌクイ、アマム・ウチュ×2
	第2次过关：轰闪、ケウトゥアマン、シウネ・ヌクイ、アマム・ウチュ×2、トゥレプの茎×2
	第3次过关：風华武威、フムカミの腕轮、土甲丹、シウネ・ヌクイ、ハルニレの叶、アマム・ウチュ
	第4次过关：紫贵の幻弓、コタンカラの护符、シウネ・ヌクイ、アマム・ウチュ、スリテンユシリ×2

つわもの达の宴	
平均等级	14
解锁时期	完成关卡“狩りし者、狩られし者”
敌人配置	①剑兵×3、弓兵×7、术兵×3；②剑兵×5、骑兵×3、弓兵×4；③剑兵×5、骑兵×3、弓兵×4、术兵×3
战利品	第1次过关：ケウトゥアマン、シウネ・ヌクイ、トゥレプの茎×2、シウネ・ウンヤク
	第2次过关：里神乐の横笛、タラチ・タムヒト、アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ、スリテンユシリ、ハルニレの叶、シウネ・ウンヤク
	第3次过关：铠彻し、阳炎丹、アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ、シウネ・ウンヤク
	第4次过关：甲砕き、ヒムカミの腕轮、梦幻丹、アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ、シウネ・ウンヤク

キママウ皇	
平均等级	18
解锁时期	完成关卡“狩りし者、狩られし者”
敌人配置	①キママウ×10
战利品	第1次过关：シウネ・ウンヤク、アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ、ソヴヤピ・ンクリ
	第2次过关：ケウトゥアマン、シウネ・ヌクイ、ハルニレの叶、トゥレプの茎×2、ソヴヤピ・ンクリ
	第3次过关：梦幻丹、シウネ・ヌクイ×2、ハルニレの叶、ソヴヤピ・ンクリ
	第4次过关：アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ、ハルニレの叶、スリテンユシリ、ソヴヤピ・ンクリ

没落の果てに	
平均等级	20
解锁时期	完成关卡“狩りし者、狩られし者”
敌人配置	①剑兵×9、弓兵×4；②剑兵×5、弓兵×5、术兵×3；③骑兵×3、弓兵×6、术兵×3
战利品	第1次过关：ケウトゥアマン、シウネ・ヌクイ×2、アマム・ウチュ
	第2次过关：アマム・ウチュ×2、シウネ・ヌクイ×2、トゥレプの茎、ハルニレの叶
	第3次过关：梦幻丹、シウネ・ヌクイ、ハルニレの叶、アマム・ウチュ
	第4次过关：祭祀の器、アマム・ウチュ×2、シウネ・ヌクイ、スリテンユシリ×2

彷徨いしもの	
平均等级	22
解锁时期	完成关卡“クーヤ”
敌人配置	①假面兵×15
战利品	第1次过关：ケウトゥアマン×2、シウネ・ヌクイ、水命丹
	第2次过关：アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ、阳炎丹、トゥレプの茎×2、ケウトゥアマン
	第3次过关：アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ、土甲丹、ケウトゥアマン
	第4次过关：祭祀の镜、アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ、梦幻丹、スリテンユシリ、ケウトゥアマン

特殊战斗 荒ぶるもの大行进

“荒ぶるもの大行进”是本作在完成全道具图鉴后的追加特典关卡，全道具图鉴的收集列表已在下文给出，大家可以参照列表查漏补缺。“荒ぶるもの大行进”这关的敌人均为流程中出现过的BOSS级敌人，且敌我双方均为固定Lv50和固定能力（与流程中玩家的锻炼状态无关），不过总体来说不算很难，注意保护好惟一的回复角色艾露露即可，同时敌方的ノポン、ムツミ和ディー这几个BOSS都有用大范围的术法和必杀攻击，建议优先击杀或避开其攻击范围（ムツミ体力极高且有先读み特性，需要攒满气力的角色从背后用必杀才能对其造成较高伤害）。完成本关后可以获得奖杯“荒ぶるもの大行进”，还包括解锁奖杯“追忆の时”和“万感の音”所需的CG和BGM，同时在“兵どもの梦迹”的演习中还能解锁更高难度的“真・荒ぶるもの大行进”，不过完成与否与奖杯没有关系，可以纯粹作为自我挑战的关卡。

敌人配置	ムティカパ、ヌワンギ、ササンテ、オリカカン、スオンカス、ニウエ、カンホルダリ、ディー、ノポン（增援）、ゴムタ（增援）、カムチャタール（增援）、ヒエン（增援）、ハウエンクア（增援）、クーヤ（增援）、ムツミ（增援）、ディー（变身）、？？？（增援）

附：全道具图鉴

本作道具图鉴总共100种，分为装备品、消耗品和收集品三大类，其中收集品全部为主线流程中获得（部分在剧情部分获得，部分为战斗的战利品），而装备品中有相当一部分需要通过反复完成演习来获得，至于消耗品入手途径较为丰富，下表中就只列出名称，不再写获得方法了。

■装备品

编号	名称	获得途径
1	フムカミの草履	关卡03“乱”
2	フムカミの战足袋	关卡22“ハンサナの攻防”
3	フムカミの御魂	关卡12“エヴェンクルガの女”
4	フムカミの奇御魂	关卡16“潜入”
5	兵士のトゥバイ	关卡07“ヌワンギ”、演习“荣华にすがりしもの”
6	金刚扇	关卡10“シケリペチム军侵攻阻止”
7	双灭牙	演习“再来、招かれざるもの”
8	药箱	演习“续・つわもの达よ”
9	旋迅弓	演习“续・つわもの达よ”、演习“キママウと踊れ”
10	霸阵	关卡17“卡露拉ウアツゥレイ”
11	疾风	关卡20“残してきた想い”
12	虎爪牙	演习“再来、招かれざるもの”
13	烈破枪	关卡14“伪りの真实”
14	刚芯直刀	演习“续・つわもの达よ”
15	羽蝶扇	演习“再来、招かれざるもの”
16	双蛇刀	关卡14“伪りの真实”
17	紫贵の幻弓	演习“贼”
18	朴歌仙	演习“续・つわもの达よ”
19	鬼灯崩	关卡18“追迹”
20	吼狂牙	关卡21“暁を乱す者”
21	轰闪	演习“贼”
22	风华武威	演习“贼”
23	铠彻し	演习“つわもの达の宴”
24	甲砕き	演习“つわもの达の宴”
25	祭祀の枝	演习“再来、招かれざるもの”
26	祭祀の盃	演习“キママウと踊れ”
27	祭祀の器	演习“没落の果てに”
28	祭祀の镜	演习“彷徨いしもの”
29	兵士のアペリュ	演习“荣华にすがりしもの”、演习“再来、招かれざるもの”
30	テヌカミの铠	关卡25“灼热の牢”
31	练气の钵金	演习“续・つわもの达よ”

编号	名称	获得途径
32	练气の兜	关卡18“追迹”
33	战舞の琉璃	演习“再来、招かれざるもの”
34	战舞の净琉璃	演习“キママウと踊れ
35	ヒムカミの护符	演习“再来、招かれざるもの”
36	クスカミの护符	关卡09“决战”
37	フムカミの护符	演习“再来、招かれざるもの”
38	テヌカミの护符	关卡08“皇都侵攻”
39	カントコロの护符	演习“续・つわもの达よ”
40	モシリコロの护符	演习“キママウと踊れ”
41	コタンカラの护符	演习“贼”
42	夜神乐の鼓	关卡12“エヴェンクルガの女”
43	里神乐の横笛	演习“つわもの达の宴
44	ヒムカミの指轮	关卡04“戾れぬ道”
45	ヒムカミの腕轮	演习“つわもの达の宴
46	クスカミの指轮	关卡12“エヴェンクルガの女”
47	クスカミの腕轮	演习“续・つわもの达よ
48	フムカミの指轮	演习“荣华にすがりしもの
49	フムカミの腕轮	演习“贼”
50	テヌカミの指轮	关卡06“タトコリの关”
51	テヌカミの腕轮	演习“キママウと踊れ”
52	ヤオシケプの袋	演习“续・つわもの达よ”
53	クスカミの泪	演习“キママウと踊れ”
54	キムンの毛皮	演习“キママウと踊れ”
55	ユカッテの角	演习“续・つわもの达よ”
56	シトウンペの铃	演习“キママウと踊れ”

杯种	名称	说明
铜	シケリペチム军侵攻阻止	通关“シケリペチム军侵攻阻止”
铜	特攻	通关“特攻”
铜	エヴェンクルガの女	通关“エヴェンクルガの女”
铜	桥の上での死斗	通关“桥の上での死斗”
铜	伪りの真实	通关“伪りの真实・后篇”
铜	ギリヤギナの剑奴	通关“ギリヤギナの剑奴”
铜	潜入	通关“潜入”
铜	カルラゥアツゥレイ	通关“卡露拉ゥアツゥレイ”
铜	追迹	通关“追迹”
铜	灭びし国の皇女	通关“灭びし国の皇女”
铜	残してきた想い	通关“残してきた想い”
铜	晓を乱す者	通关“晓を乱す者”
铜	ハンサナの攻防	通关“ハンサナの攻防”
铜	狩りし者、狩られし者	通关“狩りし者、狩られし者”
铜	アヴ・カムゥ	通关“アヴ・カムゥ”
铜	灼热の牢	通关“灼热の牢”
铜	灭びゆく者	通关“灭びゆく者”
铜	假面	通关“假面”
铜	クーヤ	通关“クーヤ”
铜	太古の梦迹	通关“太古の梦迹・后篇”
铜	力を求めし者	通关“力を求めし者”
铜	大封印	通关“大封印・后篇”
金	エンディング	达成游戏结局
银	荒ぶるもの大行进	通关“野蛮的大行军”
铜	连击の嗜み	成功地输入了连击
铜	必杀の心得	成功使用了必杀技
银	必杀百景	使用了全部主要角色的必杀技
铜	友情の技	使用了协力攻击
银	协击百景	使用了全部主要角色的协力攻击
铜	会心の一击	对一个敌人一次性造成300点以上的伤害
铜	达人の一击	对一个敌人一次性造成750点以上的伤害
银	连击无双	对一个敌人一次性造成1800点以上的伤害
铜	战の记忆	进行了战斗回想
铜	演习入门	进行了演习
铜	演习百识	通关全部演习
银	演习范士	得到了所有的演习通关特典
金	蒐集ここに极まれり	完成了道具图鉴
铜	追忆の时	观看了所有的事件
银	万感の音	听过了所有BGM

■消耗品（入手方法略）

编号	名称
57	シウネ・ケニャ
58	シウネ・ヌクイ
59	シウネ・ウンヤク
60	ソヴヤピ・ンクリ
61	アマム・ウチュ
62	ケウトゥアマン
63	スリテンユシリ
64	トゥレプの茎
65	ハルニレの叶
66	紫琥珀の灵药
67	水命丹
68	阳炎丹
69	土甲丹
70	梦幻丹
71	タラチ・タムヒト

■收集品

编号	名称	获得途径
72	白い布	关卡02“荒ぶる森の主”过关后选择前往“广场”还是“部屋”时，选择前往广场
73	兵法书	关卡05“森の娘”
74	大きな德利	剧情部分自动获得
75	ヌワンギの铊	关卡07“ヌワンギ”
76	押し花	剧情部分自动获得
77	ムントの羽	剧情部分自动获得
78	ウルトリィの羽	剧情部分自动获得
79	テオロの斧	将泰奥罗练到Lv10以上后完成关卡11“特攻”
80	派手な外套	关卡04“戾れぬ道”
81	血染めの带	关卡17“カルラゥアツゥレイ”
82	六角の发留め	关卡20“残してきた想い”
83	食べかけの果实	关卡18“追迹”
84	十德工具	关卡19“灭びし国の皇女”
85	黑手帐	关卡30“力を求めし者”
86	历战の钵金	关卡30“力を求めし者”
87	历战の眼带	剧情部分自动获得
88	カミュの羽	剧情部分自动获得
89	金刚锤	关卡08“皇都侵攻”
90	木雕りの人形	剧情部分自动获得
91	ハリセン	关卡13“桥の上での死斗”
92	つぼ	关卡26“灭びゆく者”
93	同人の书	关卡29“太古の梦迹”
94	小さな巾着	关卡27“假面”
95	育毛剂	关卡09“决战”
96	ユズハの发の毛	剧情部分自动获得
97	香辛料	关卡20“残してきた想い”
98	ムックルの缝い包み	剧情部分自动获得
99	しましまのシッポ	关卡29“太古の梦迹”
100	ハクオロの假面	通关后获得

奖杯列表

奖杯总数	49	铜杯	40	银杯	6	金杯	2	白金	1

杯种	名称	说明
白金	うたわれるもの	获得了所有奖杯
铜	招かれざるもの	通关“招かれざるもの”
铜	荒ぶる森の主	通关“荒ぶる森の主”
铜	乱	通关“乱”
铜	戾れぬ道	通关“戾れぬ道”
铜	森の娘	通关“森の娘”
铜	タトコリの关	通关“タトコリの关”
铜	ヌワンギ	通关“ヌワンギ”
铜	皇都侵攻	通关“皇都侵攻”
铜	决战	通关“决战”

部分奖杯获取说明

本作的白金总体来说还是比较简单的，基本上来讲，音乐模式选择使用“特别模式”、将主线流程通关一遍，各关战利品全收集，全部演习关卡通关 4 遍拿全通关奖励后基本就能完成道具图鉴，解锁并通关“荒ぶるもの大行进”，之后调整音乐模式至“原版模式”，解锁几个剩余的音乐就能白金了，正常的话应该耗时 40 小时左右。

■荒ぶるもの大行进

特别战斗“荒ぶるもの大行进”为全道具图鉴收集完成后的追加关卡，道具图鉴完成方法请参考前文全道具列表。另外在打通后还会追加新的高难度演习“真・荒ぶるもの大行进”，不过这个不影响奖杯。

■演习范士

所有演习的过关特典都有 4 种，因此要获得这个奖杯需要全部演习通关 4 次。

■蒐集ここに极まれり

除了确保演习通关特典和战利品全拿之外，还有两个比较容易遗漏的收集品，一个是テオロの斧，需要将泰奥罗练到 Lv10 以上后完成关卡 11“特攻”，在之后的剧情中会自动获得，万一错过的话，只需要通过“战斗回想”把泰奥罗练到 Lv10 以上，再使用标题菜单中特典里的“场面回想”功能重新观看 11 关后的剧情即可获得。另外一个是“白い布”，需要在关卡 2“荒ぶる森の主”过关后的剧情中，在选择前往“广场”还是“部屋”这个二选一的地方，选择前往广场才能拿到，由于这段剧情无法通过场面回想模式回顾，因此万一错过的话只能另开一个新档重来了（道具图鉴归于系统记录，因此记得不要覆盖旧档）。

■追忆の时

仅完成场面回想是不够的，需要完成特别战斗“荒ぶるもの大行进”才能收集完成。另外其中结局部分有两个版本，必须在 BGM 演出模式里选择特别模式（スペシャルエクステンデッド）和原版模式（オリジナル）后各看过一次结局才能收集完全。

■万感の音

BGM 收集方面，仅用特别模式或原版模式只通关一遍的话是不够的，建议先选择特别模式把流程 + 全部演习（包括“荒ぶるもの大行进”）都打通一遍，还剩这些是有可能漏掉的 BGM，玩家可以针对性地查漏补缺。

16：原版模式回顾场面回想 6

27：特别模式完成演习“キママウ皇”

29：原版模式回顾场面回想 57

98：特别模式完成沿袭“荒ぶるもの大行进”。

TIPS 一周目时强烈建议全程开启背景音乐的特别模式来完成游戏，因为据反映似乎一部分特别模式的音乐涉及的剧情是无法通过场面回想来回顾的（尚未完全确证），为了防止悲剧还是建议谨慎起见，先用特别模式打通一周目后再切换原版模式回收剩下的音乐。

游朝 2018 忆日

农历 四月

从1970年代 到1980年代

5月（下旬）

MAY

节气 小满（5月21日） | 从5月16日至5月31日

在游戏界的5月下旬，是一段辉煌的时刻，起码有三家为大家所熟悉的游戏开发商/发行商，是在这个时间段诞生，其中两家到如今仍然是游戏界的领头羊。而也是在这个时间段，一款游戏史上最应该被铭记的作品诞生了，在下文当中，你们会看到这款杰作是如何创造了众多的历史纪录，并成为一个时代的标记。

年度大事

1978年：在这一年里《太空侵略者》的流行终于让电子游戏进入了自身的黄金时代，面向其用户群体的电子游戏记者也是在这一年正式开始出现，随着他们的努力，关于电子游戏的报导开始散见于电视节目、报纸和杂志之上，并逐渐被普罗大众所认识。某种程度来说，这一记者类别的出现，也标志着电子游戏媒体的正式诞生。



◀正在运行经典游戏《乓》的米罗华奥德赛主机。

朝向

北美

1972年5月24日，电子游戏业的先锋米罗华（Magnavox）在加州的伯林盖姆市举办的一场展会上，首度展示了史上第一台家用机“米罗华奥德赛”（Magnavox Odyssey），不过当时参会者对其反应平平，事后发售时也证明其在市场上的整体表现并不如人意，最终只创造了33万的销量，并于1975年停产。

创业

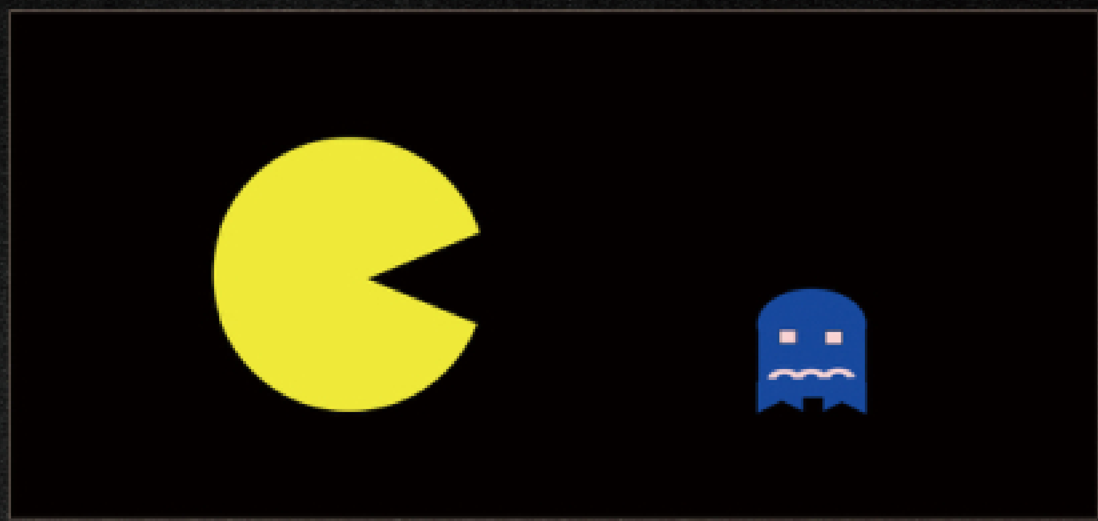
1973 年 5 月 18 日，对于老玩家们来说非常熟悉的游戏开发商 Hudson 正式成立。在电子游戏发展的早期，这家开发商推出过很多经典作品，有的时至今日都还在推出新作，例如《炸弹人》（ボンバーマン /Bomberman），也有的成为了玩家们童年时的回忆，例如《高桥名人之冒险岛》和“《原人》系列”。不过 Hudson 本身已经在经历内部人员出走后，成为了 Konami 的子公司，并且在 2012 年 3 月 1 日正式并入母公司，旗下的许多游戏品牌也已经很久没有推出过新作，实在是令人遗憾。

相比起来，创业时间比 Hudson 晚了 6 年的另一家游戏开发商却要幸运得多，他们直到今天还在持续不断推出作品，并且旗下有着几个在游戏界当中几乎无人不知无人不晓的游戏品牌，那就是 Capcom。被称为“动作天尊”的 Capcom 创立于 1979 年 5 月 30 日，当时的名字还是 I.R.M 有限公司，创始人是辻本宪三，直到今天仍然是公司的 CEO，他的其中一个儿子辻本良三大家应该都很熟悉，因为他是 Capcom 著名游戏系列《怪物猎人》的制作人。不过在 I.R.M 有限公司时期的 Capcom 更为专注于电子产品零售，尤其是游戏设备，随后在 1983 年的 6 月 11 日才正式改名为玩家们熟悉的 Capcom，并且陆续推出了不少优秀的街机游戏作品。其中 Capcom 的首款街机作品《Vulgus》是当时流行的纵卷轴射击游戏，其美版的发行还是交给了日后的竞争对手之一 SNK 去代理。而他们在家用机领域的第一款作品非常广为人知，那就是红白机上的《1942》——这也是著名的“《19XX》系列”的首款作品。

▶Hudson 那带着小蜜蜂的 LOGO 相信会是不少玩家童年时的回忆。

神作

电子游戏史上最著名的游戏《吃豆人》在 1980 年的 5 月 22 日诞生，这款由 Namco 推出的作品创造了很多在游戏界上无法超越的纪录，例如它是吉尼斯世界纪录认证的“史上创造利润最高的电子游戏”，也是游戏史上第一个吉祥物角色，甚至创造了“迷宫追逐”这种游戏类型。与此同时，《吃豆人》也有着它的社会意义，这款作品是真正意义上的老少咸宜，也成为了很多女性接触电子游戏的契机。而在游戏开发层面，这款作品为游戏界引入了两个重要的机制，一个是“强化”（Power-up），来源于吃豆人吃下大力丸后能够吃掉追逐自己的小鬼，另一个是“过场动画”（Cutscene），来源于游戏中那一段吃豆人和小鬼互相追逐的画面。



▲小鬼追杀吃豆人，然后被吃下大力丸的吃豆人反追杀的桥段已经成为了一个游戏界当中常见的梗，产生了大量的改图和恶搞视频。

忘本

1982 年 5 月 27 日，毕业于哈佛大学并曾经供职于苹果电脑公司的特里普 · 霍金斯创办了第一家属于自己的公司：艺电（Electronic Arts），但恐怕彼时的他都没有想到，这家公司会最终成为了欧美游戏界当中最大的发行商之一，以 EA 这个简称闻名于世界。在早年的时候，艺电专注于认真对待游戏作品，他们不将其称为“软件”，而是将其视为艺术品，并将游戏开发者称为“软件艺术家”，相比起早年雅达利完全把游戏开发者当成是雇员的做法要高明了不少。

然而这个理念更多还是体现在特里普 · 霍金斯这位始创人身上，而当他离开 EA 前去创建另一家游戏公司 3DO 后，发展日益壮大的 EA 在 2000 年代变成了北美地区最大的发行商，却已经逐渐失去了当年的理念，用并购的方式大肆吞并有潜力的游戏工作室，并通过分拆打散的方式将他们“消化”，造成的恶果是虽然 EA 手握众多经典游戏品牌，但是却根本找不到合适的开发商来将其延续下去，从而在游戏圈子里有了“全美最差游戏公司”的恶名，其名称艺电在今天看来，反而是充满了讽刺的味道。

▲1982 年至 2000 年期间的艺电 LOGO，虽然不够现代感，但却很有点儿艺术的味道。

游戏文艺复兴时代
漫谈“有生之年”

文 马修　美编 Juxi



有种很文艺的说法：一切相识相遇都是缘分，当缘分尽了便也分开了。而作为游戏玩家，我们的游戏生涯中也会有不少或熟悉或仅仅耳闻的游戏不声不响地消失了，这其中有的被 FANS 念念不忘，成为了 FANS 心目中的“有生之年”的守望；有的则忽然宣布新作，成为了“有生之年”的惊喜。这篇特企，我们就来聊聊那些“有生之年”的游戏系列。

文艺复兴是发生在 14 世纪到 17 世纪的一场反映新兴资产阶级要求的欧洲思想文化运动。因为曾高度繁荣的古希腊、古罗马文化在这段时间大量 " 再生 " 与 " 复兴 "，因此称为 " 文艺复兴 "。这场文化运动不仅以古典为师，实际上也是资产阶级反封建的新文化运动。
本文标题中的“文艺复兴”仅借用“旧时代文化再生”之意来指代当下旧时代游戏大量推出重制版及新作的现象。

有生之年 · 惊喜篇

《最终幻想 V13》化身成《最终幻想 15》来了，《最后的守护者》一延再延也来了，近些年很多原本成为年度跳票梗的游戏都来了，那么还有什么惊喜吗？当然有，而且不仅有，还越来越近了，下面我们一一道来。

新樱大战

5 月是很多游戏厂商公布财年财报的月份，除了向股东们交代收益及分红情况，也会向玩家公布一些好消息，比如最新的《樱大战》，就是在世嘉的财年发布会上确定了 2019 年财年推出，即最晚会是在 2019 年 3 月 31 日。

《樱大战》对于笔者来说，就如同一个尘封已久的旧时代的爱情故事，无论是圆头圆脑的蒸汽机甲，还是塑造得性格饱满得如同身边的妹子们，以及暖到心扉的音乐歌曲，那一切就如同自己青少年时代经历过的那些事情一样，模糊而温暖，有时听歌想到那些难忘的经典场景甚至会鼻子一酸；为了生活更有模有样而加班加点工作时，想到那句“水面优雅的鸭子在水底拼命划水”的话，也会有更多感慨。

总之，就像记忆中充斥着阳光和暧昧的中学时代一样，有时遥远到恍惚，有时又近到仿佛如昨。

发了这么半天酸，最终当然还是要说：没想到有生之年竟然等来了《樱大战》的新作，而且还是全新的作品！虽然现在还不知道更多的情报，甚至很大可能登场角色都不再是真宫寺樱等熟悉的女神



们（按照太正二十九年的时间来算，真宫寺樱已经“奔四”了），但，毕竟新的《樱大战》，已经可以期待了。

莎木3

在世嘉的财年发布会上，除了《新樱大战》，也公布了《莎木 1&2》，会在 2018 年内发售。其实相比这部合集，真正让人有惊喜感的，是已经公布有段时间的《莎木 3》。

《莎木》这个名字对于很多老玩家、尤其是熟悉世嘉的老玩家来说，绝对是一个传奇，初代发售在 1999 年，成为了诞生在 20 世纪的自由开放世界游戏，游戏里的细节在当时看相当惊人，甚至每个 NPC 都有独立建模，几乎全面融入了《VR 战士》的刚猛格斗也让游戏的战斗系统别具一格，更有开创性的既播片又让玩家互动的 QTE 系统……可以说，作为游戏制作人，铃木裕完全在当时的主机上将他的想法全部付诸实现。而二代，又将舞台设在了香港，中国风光和人文也再度体现到游戏中……



▲既然是为了让游戏更精致，延就延吧。

尽管制作人有想法是好的，但是过于任性地放飞想象，那么造成的结果必然是消耗大量的金钱和时间，而且刚刚出现如此前所未有的庞大而自由的游戏世界，也造成了节奏缓慢、操作细节等各种问题，在《莎木 2》登陆北美市场后，一方面其平台 DC 主机遭到新上市的 PS2 的全面压制，游戏上也面临着同为开放世界游戏的《横行霸道 3》的竞争，更友好的操作和肆无忌惮的暴力，让《横行霸道 3》收获了更高的人气。

最终，“《莎木》系列”和 DC 主机一起，退出了游戏市场，尽管其诸多创新足以使其具有里程碑意义，但世嘉在转型为第三方厂商后，亦一直没有重启《莎木》这个 IP 的意思。直到 2015 年 E3,《莎木 3》终于回来了！这次由制作人铃木裕众筹资金自组团队打造，使用虚幻 4 引擎开发，虽然让老玩家很激动，但随后公开的一些图片……总感觉这种基于新时代技术的旧时代画风，奇奇怪怪的。

不久前官方宣布：游戏将延期到 2019 年。希望在接下来的时间里，厂商能将该作的细节打造得更好更精致吧。而在此之前，《莎木 1&2》已足以让广大世嘉老粉们在等待中重温经典了。

古惑狼 疯狂三部曲

如果亲历过索尼当年凭借初代 PS 成为业界黑马的话，一定对《古惑狼》不会陌生——当然，即便在童年时玩 GBA 的各位，也会对这个夸张搞笑的袋狼有印象。

由顽皮狗开发的《古惑狼》正诞生在索尼最需要像马力欧、索尼克那样的吉祥物的时候。最开始是想做一只袋熊，但在确定笨和有趣的设定方向后，袋熊便改为了袋狼，也就是古惑狼。《古惑狼》诞生时除了索尼迫切需要吉祥物，还有另一大有利因素，就是在主机平台一直表现不尽人意的欧美厂商，也正在借助机能更强的第五代主机上证明自己。两种利好的共振，加上《古惑狼》本身的高素质，让初代无论在欧美还是日本市场，都收获了相当高的人气。之后索尼开始对顽皮狗注资收购，顽皮狗则推出了第二作并获得了更大的成功。



▲《古惑狼 疯狂三部曲》的 NS/XONE/PC 版宣布提前发售，可以说是大多一延再延的“有生之年”游戏中的一股清流了。

虽然索尼和顽皮狗眉来眼去已是公开事实，但当时《古惑狼》的版权却是在发行厂商环球互动的手中。2000 年环球互动收回版权，并授权 Konami 制作新作，把顽皮狗和索尼从美梦中敲醒。之后索尼继续完成对顽皮狗的收购，而《古惑狼》则在其后随同环球互动一起被维旺迪收购，之后在 GBA 上推出新作，意味着古惑狼已不再是索尼游戏主机的吉祥物了。而在维旺迪和动视合并为动视暴雪后，《古惑狼》的版权又归属了动视，接着被有雪藏传统的动视雪藏起来。

虽然被动视暴雪视为过气游戏，但玩家对于古惑狼的期待从未停止，2013 年中，已经凭借《未知海域》跻身索尼旗下一线工作室的顽皮狗在接受采访中表达了重制“《古惑狼》系列”的想法，之后还传出索尼回购《古惑狼》版权的传言但被辟谣。还好，动视暴雪还是听到了玩家的呼声，在 2017 年 6 月 30 日推出了三部曲的重制版，并受到了市场的青睐，如今除了已经发售的 PS4 版，接下来还将在 NS、Xbox One 和 PC 平台上发售。

很显然，PS4 版《古惑狼》的销量让动视暴雪很满意，而无论其他平台上表现怎样，玩家们似乎都可以期待“《古惑狼》系列”的完全新作了。

美妙世界 最终混合版



《美妙世界》是一款 2007 年 7 月于 NDS 平台推出的 RPG，个性的人设、融入现代流行要素的少年热血冒险故事、动感十足的音乐、明亮鲜明的线条画风，乃至于战斗系统，都相当有特色。而不知不觉中，这款精彩又独特的游戏，也已悄悄地走过了 10 年还多，不仅其 NDS 平台早已走入历史，继任的 3DS 也已有明显的世代末期之相。就在很多玩家将《美妙世界》藏于记忆深处、去继续在接踵而来的新作中挑选时，2018 年的 1 月，《美妙世界》宣布回归！

回归后的《美妙世界》依然是重制版，在此之前该作曾在 iOS 和安卓平台移植过，本次移植除了对应 NS 机能的提升，以及支持触屏和 Joy-Con 两种操作，也会加入全新的剧本。尽管是重制版，但新要素还是很值得期待的，最关键的，Square Enix 将仅有一作的《美妙世界》在时隔 10 年后宣布重制，仅仅是为了多炒一波冷饭么？会有全新的作品吧？

希望这不是笔者一厢情愿的猜测。

瓦力欧制造 豪华版

若从世代上说，《瓦力欧制造》距离当下并不算很远，上一作于2013年3月在Wii U平台发售，即《游戏与瓦力欧》。不过游戏与系列以往的连续快节奏挑战5秒钟迷你游戏的风格差异太大，以及Wii U本身销量影响，使得此作的销量并不尽如人意。而在那之后，《瓦力欧制造》这个游戏，便也再未有新作的消息公布。

《瓦力欧制造》诞生在GBA平台，至今为止共推出8作，几乎在任天堂的每个主机上都推出至少一作来展现主机的全新玩法，但是在3DS发售以后，该系列便一直未有新作出现，Wii U主机上的一作也反映平平，5年过来，难免让人担心这个系列不会再有续作了。还好，在2018年3月9日的任天堂直面会上，《瓦力欧制造》的新作被公布了，而且平台还是3DS——在如今这个NS进入快车道、3DS则日薄西山的时代推出3DS版，除了游戏本身可能存在有对双屏的应用，似乎也在宣示“每个任天堂主机平台都不会缺席”的系列传统，更大的可能，我们在新的《瓦力欧制造 豪华版》后，也将迎来更加脑洞大开的NS版《瓦力欧制造》。



银河战士Prime 4

“《银河战士 Prime》系列”诞生于打枪游戏在主机平台还刚刚崛起的第六世代的主机NGC上，由任天堂在北美的第一方工作室RETRO STUDIOS开发。不仅为“《银河战士》系列”开辟了全新的子系列，也让任天堂的第一方游戏阵营中增加了FPS类型，并获得2002年度E3最佳游戏奖、最佳画面奖，以及2002年度最佳画面奖。之后相继在NGC和Wii上发售了第二作《回声》和第三作《堕落》，甚至在NDS上都有作为首发作品的《银河战士 Prime 猎人》。其中最近的《银河战士 Prime 3》发售于2007年8月，距今也有十年多了，而在如今这个FPS和TPS全面崛起的大好时代，早早就获得各种荣誉、并且拥有《银河战士》人气加持的《银河战士 Prime》最新作，却一直杳无音讯。2016年的《联邦精英》虽然也是属于“《银河战士 Prime》系列”，但整体上更侧重于联机，而且没有萨姆斯登场，口碑下滑更让人担心《银河战士 Prime 4》是否还会等到……



▲虽然还是画饼状态，但公布了总还是让玩家有盼头的。

还好，2017年6月的E3直面会上，任天堂公布了《银河战士 Prime 4》，由Retro Studios换成任天堂本部新团队操刀。虽然雷吉也表示公布得很早，但对于玩家热切期待的游戏，知道新作在开发中，无论如何都是好事。

如今2018年的E3也越来越近，不知道任天堂是否会公布《银河战士 Prime 4》的新消息呢？其实即便不像去年一位任天堂高层采访时说的2018年内就能玩到，能给出相对具体的时间也是让人期待的。而且在《银河战士 Prime 4》出来前，把前三部和NDS版做一个HD合集，应该也是不错的——只不过任天堂似乎并不喜欢这种玩法。

有生之年·耐心篇

接下来说的两款游戏依然是“有生之年”，和前边的相比，这两款游戏一方面公布时的确很让FANS惊喜，但发布之后过于漫长的等待时间也实在是太考验耐心了。

王国之心 III

《王国之心》诞生于2002年，是一个既有Square的RPG特色，又融入了迪士尼人气卡通角色的优秀角色扮演游戏系列。不过和《最终幻想》、《勇者斗恶龙》等RPG稳扎稳打地出系列新作不同，《王国之心》虽然看起来作品很多，但除了基于本传的最终混合版外，也有大量的复刻版和重制版，在系列已经诞生的第16个年头依然还没出到第三作，《王国之心》也是很让玩家苦等的。


■等待，要有耐心。

事实上，《王国之心III》也早在2013年Square Enix的E3发布会上公布了，一同公布的还有以跳票而著名的《最终幻想V13》更名成的《最终幻想15》，当时大家对后者从PS3跳票到PS4、从《FFV13》跳成《FF15》尽情吐槽，对《王国之心III》则满怀期待。结果这一期待就是5年的等待，期间《最终幻想15》已经发售，而《王国之心III》依旧在一点一点地挤消息——虽然2015年中野村哲也在开发日记中称已“基本开发完成”，但这个“基本”实际上指的是基础系统、游戏机制这些基础的东西，不过最近有关《王国之心III》的消息却开始比较密集地出现了，在笔者完稿时，更有5月18日解禁新情报的消息。虽然时间差的关系笔者等不到那个时候，但还是希望，《王国之心III》能早些到来，别让玩家等得太辛苦了。

最终幻想Ⅶ 重制版

赌 5 毛钱，在 PS 时代过来的老玩家中，最期待的游戏绝对是《最终幻想Ⅶ 重制版》，因为 PS 时代《最终幻想Ⅶ》无论是视觉听觉上带来的震撼，还是剧情的冲击，都是非常难以忘怀而且无法取代的。也因此，从 PS2 公布开始，玩家们就已经开始了对《最终幻想 7》的高清重制版的期待——当然是人物更加真实比例、画面完全对得起当下机能的优秀的重制，而非简单的高清优化移植版，电影《最终幻想Ⅶ 再临之子》那样的画面效果才是 FANS 期待的样子。

《最终幻想Ⅶ 重制版》在 2015 年的 Square Enix 的 E3 发布会上正式公布，终于正式告别了传言，那个时刻相信很多等到心碎的玩家都已经泪目了——什么叫“有生之年”？这就是“有生之年”！不过游戏的进度并不是多理想，也和《王国之心III》一样一点一点地挤消息，这期间既有实机影像放出、制作人承诺“以《再临之子》为目标”这些令粉丝振奋的消息，还有克劳德参战《任天堂全明星大乱斗》这样的插曲。但是 2017 年 5 月《最终幻想Ⅶ 重制版》项目回 SE 本部的消息，还是惹怒了很多玩家，这简直在宣布之前并没有在做；而今年 4 月外包质量问题导致开发陷入困境的消息出现时，玩家已经是哈欠连天了——尽管玩家已经习惯等待，但等待的过程是不是太漫长了？

当然，SE 的确是在做《最终幻想Ⅶ 重制版》的，有生之年肯定是玩得到，只是……真的可以在 PS4 上玩到么？



▲玩家能在PS4上圆重返魔晄都市的梦吗？

有生之年 · 重生篇

除了以上的“有生之年”，还有一种是，原本已经被厂商宣布终止开发或系列完结的游戏和系列，之后又宣布有了新作。相比第一种厂商完全不表态就一直拖着不出，厂商主动宣布终结虽然够干脆，但也更让粉丝没有了期待，然而一旦重新宣布有新作，那么给予粉丝的惊喜，往往也更大。

绝体绝命都市4 Plus 夏日回忆

Irem 打造的灾难逃生题材的“《绝体绝命都市》系列”，其定位在今天看来都是非常别具一格，毕竟这种面对生存压力的紧张感和迎战强敌还是有很大不同的，3 代更堪称是教科书级别的自救指南。虽然又好玩刺激又寓教于乐，但本身的灾难题材，系列作品又经常被拿来与现实中的灾难联系，如果说以往的只是被玩家和八卦者们拿来玩梗，那么原本计划在 2011 年 3 月 10 日发售在 PS3 平台的《绝体绝命都市 4》就是真的被影响了——3 月 11 日，日本东北部的地震，让这款以地震灾难为主题的游戏，直接宣布终止发售。

虽然《绝体绝命都市 4》开发在前、并非凑日本东北部地震的热点，但在这个时候发售，也难免会有消费灾难的嫌疑，但选择终止发售而非延期，还是很让人惋惜。制作游戏所投入的成本相当高，终止发售则意味着之前所有的投入都打了水漂，所有付出没有回报，是否还有资金开发续作、即便有资金是否还继续开发这种可能因为天灾而全部付出付诸东流的项目？从资本的角度来说，基本上是凉了。

事实上也是如此，终止发售后，制作人员陆续离开，4 月份制作人九条一马离开 Irem 后成立了 Granzella 公司，次年将《绝体绝命都市》版权买回，并将原制作组成员陆续召回后，于 2015 年 11 月初设立子公司 GzStudios，专注《绝体绝命都市》新作，并在下旬公布新作《绝体绝命都市 4 Plus》将登陆 PS4 的消息。



■《绝体绝命都市 4 Plus》也支持 PS VR。

能重生总是好的，但是在公布之后，新作同样也进入了“挤消息”模式，发售时间至今未定。从这点上来说，该作其实也可以归入到上面的“耐心篇”里。其实在笔者看来，多等等也没什么，开发进度慢总好过彻底凉了。

潜行者2

2007 年，一款名为《潜行者》（S.T.A.L.K.E.R.）的游戏，由波兰游戏厂商 GSC Game World 开发，将玩家带入到切尔诺贝利核电站废墟中，为了消灭并阻止变异怪物的扩散而来到辐射区的废墟进行激战。初代共推出三作，之后开启真正的系列第二作《潜行者 2》的开发，2010 年还陆续公布了本作将登陆 Xbox 360 和 PS3 的消息，然而到了 2012 年 4 月，GSC 却突然宣布：二代的开发取消了。



▲图中的2021告诉我们：想玩到《潜行者2》，还是要耐心等等。

事实上早在《潜行者》发售前，GSC 内部就已爆发薪酬矛盾，项目骨干之一安德烈 · 普洛霍罗夫在和老板格里戈洛维奇就工资问题谈崩后，带着两名优秀的编程离开，并成立了 4A Games 工作室——也就是“《地铁》系列”的开发商。而 GSC 的内部矛盾还没有完，在《潜行者》上市后，美术团队又遭到整体的裁员，而这些被开除的人才又大多数被 4A Games 吸纳。到 2011 年圣诞节前，格里戈洛维奇宣布 GSC 解散，已经开发两年的《潜行者 2》自然也就此终结。尽管开发者们不甘心就此放弃自己的劳动成果，找来投资人去收购《潜行者 2》继续将开发进行下去，但格里戈洛维奇却紧握版权不放。最终，一众既不愿加入 4A Games 也不想放弃《潜行者 2》的 GSC 员工，成立了 Vostok 工作室，开发了潜行者风格的网游《生存法则》（Survarium）。

而在宣布项目终止后，吸纳了 GSC 大部分《潜行者》开发人员的 4A Games 所开发的《地铁》，则一度被视为《潜行者》的精神续作，此外还有独立工作室众筹的《Areal》也标榜为《潜行者》精神续作……而在笔者完稿前，GSC 忽然公布了《潜行者 2》复活的消息，和大多数“有生之年”无法预知的时间不同，本作在公布复活之时，也在游戏标题下放个“2021”的字样，看样子距离游戏发售还是有段时间。

《潜行者 2》能死而复生当然是好的，但也有很多玩家担忧：经历了巨大的人事变动、初代和 2 代的开发者们几乎都流失殆尽的情况下，GSC 的《潜行者 2》真的会延续初代的精彩吗？ 2021 年距今不算近但也不算远，届时，GSC 能否给获得惊喜的玩家们以满意的答卷，还要等时间来验证了。

有生之年·小编的期待篇

最后这一部分，我们来让小编们说说各自的“有生之年”，因为很多在意料之外推出续作或重制版的游戏都已在前面介绍过，这里面就让小编们说说期待中的“有生之年”吧。

《大航海时代》正统续作

纱迦

【图 11】最近几年业界劲吹怀旧风，很多我以为是“有生之年系列”的作品都出了或要出续作，如果要说还有什么遗憾，那应该是《大航海时代》的正统续作了。

按官方年表，《大航海时代》已经出到 5 了，然而在玩家眼中这个 5 以及之前的《Online》明显不能算正统续作。因为大家心目中的《大航海时代》应该是纯单机游戏，而不是页游或网游。《大航海时代》的精髓，在于探险、贸易、战斗这三个部分。正如同游戏所反映的那个时代一样，玩家可以通过不断发现新世界来累积名气，也可以通过倒买倒卖来积累财富，还能在海上称霸一方快意恩仇，当然三管齐下也是可以的。

《大航海时代》一共 4 作，备受好评的是 2 和 4。《大航海时代 2》堪称整整一代中国玩家心目中的经典，在那个视电子游戏为洪水猛兽的年代，惟有它能成为老师和家长眼中真正寓教于乐的作品，菅野洋子的音乐在今天听来也毫不过时。《大航海时代 4》则是凭借独特的画风以及扬我中华之名的李华梅，让无数玩家为之倾倒，七海之证的梗也曾经遍布各种作品。较少人提的 1 代，其实在 FC 上也曾经让不少不懂日文的玩家为之连蒙带猜、废寝忘食。至于各种政治不正确的 3 代，就当黑历史好了。

其实《大航海时代》推出新作的难度并不高，与之类似的作品早已是层出不穷。《大航海时代》的概念更多地被太空游戏继承，像《精英 危机四伏》、《无人天空》等游戏里或多或少都能看到它的影子。而《大航海时代》的本家 Koei 如今活得也挺滋润，可就是一直不肯推出单机版。2020 年将是系列的 30 周年，希望到时候能有新作的消息吧。

TIPS：《大航海时代》的英文是 Uncharted Waters——没错，前面那个单词就是《神秘海域》的英文。名字如果直接翻译过来就是“未知海域”，这才是真·神海啊！



《横冲直撞》系列

三日月

当说到“开放世界”、“驾驶”和“犯罪”这三个关键词时，想必几乎所有玩家所能想到的游戏都是“《横行霸道》系列”，但实际上在 3D 开放世界领域上，系列首次 3D 化的《横行霸道III》却有一个前辈，那就是“《横冲直撞》系列”。系列第一作于 1999 年发售，《横行霸道 III》则是在后来的 2001 年。两个系列虽然有很多相似之处，但实际上在玩法上却有很大区别。

笔者第一次接触这个系列已经是系列的第二作，而当初知道这款游戏时，其译名也不是现在的《横冲直撞》，而是《车神》。和玩家更多时候是在操纵人的“《横行霸道》系列”不同，在“《横冲直撞》系列”中，玩家更多时候操纵的是车。游戏中的所有任务都是和车相关，作为一个警匪题材的游戏，玩家甚至在整个游戏过程中都不需要开枪。

游戏原名《Driver》很好地阐述了游戏的玩法，系列的第一主角 Tanner 是一名卧底警察，为了获得犯罪分子的信任，他需要利用驾驶来证明自己的本领。他在犯罪团伙中扮演的角色和去年电影《极盗车神》里的主角 Baby 一样：别人办事时他摸鱼，办事完了他就载着同伙逃离警察的追捕。在第一作发售的 1999 年时，这款由玩家来“扮演车”的游戏获得了业界的好评。第二作里加入了抢车的操作，而玩家在被警察追捕时是不能下车的。

这个系列吸引笔者的原因有很多，除了参考自 70 年犯罪电影的老套主线剧情以及作为男主座驾的肌肉车以外，游戏中还出现了很多其他美洲城市，除了芝加哥、旧金山、纽约等美国大城市外，还有哈瓦那和里约热内卢这种即便放在现在也很难在游戏里见到的南美城市。然而可惜的是，对于笔者来说，关于这个系列的美好回忆也仅限在 PS 时代。

“《横冲直撞》系列”的总销量达到了 1600 万套，在业界里也算是能榜上有名。纵观整个系列的评价，其走势算得上是高开低走。而系列评价是从 2004 年，发售在 Xbox/PS2 上的《横冲直撞 3》开始走下坡路的，那一作也是系列首次引入枪战部分，最终结果就是不光枪战部分做得稀烂，就连驾驶手感也可以用灾难一词来形容。同年发售的还有迟了半年的《横行霸道 圣安地列斯》，两个游戏一对比高下立见。

在雅达利离开游戏界后（然后它又回来了，这是后话），这个系列交给了育碧，之后就是《横冲直撞 旧金山》。然而育碧旗下的开放世界题材游戏犹如天上繁星一样多，现代题材的也已经有“《看门狗》系列”，这个以驾驶为主题的游戏仿佛已经失去了它的位置。更可惜的是这个系列的剧情在 3 代挖了一个大坑，结局随着 Tanner 中枪送进医院抢救就戛然而止，现在看来，“《横冲直撞》系列”的未来也是如此了。

■育碧后来将制作《横冲直撞 旧金山》的经验用在了2014年发售的《看门狗》上。



游深度 CULTURES OF GAMER 特别企划

《荒野兵器》系列

水无月

说到 1996 年于 PS 平台发售的《荒野兵器》(Wild Arms)，老玩家肯定都听说过，它和《妖精战士》、《波波罗古洛伊斯物语》并称为“SCE 三大 RPG 品牌”，成为 PS 阵营早期的 JRPG 中坚力量之一，到 2007 年的《荒野兵器 交叉火力》为止，“《荒野兵器》系列”共在 PS、PS2 及 PSP 平台上共发售了 7 部作品。

要说这个系列吸引笔者的要素，最重要的便是极具特色的世界观的塑造，每一作中主人公们冒险的舞台虽然都叫法尔盖亚星球，但是相互之间都是没有联系的平行世界，但是它们有着许多共通设定，紧扣了标题中“wild”这个词，塑造出了一个西部狂野风情的世界观，再加上招牌式的口哨主题曲，对于熟悉了传统日式幻想风格 RPG 的玩家来说算是相当新鲜。而“《荒野兵器》系列”的制作人金子彰史擅长燃系剧本，系列的主要角色大多性格率直，信念坚定，而诸如《荒野兵器 2》对于英雄存在意义的探讨，其思想深度更是突破了一般日式游戏的局限。金子彰史的剧本还有着喜欢玩梗和埋各式彩蛋这一特色，在“《荒野兵器》系列”的场景、人名、怪物等要素中可以发现大量来自于历史、神话、名著、动漫乃至特摄中的梗，比如熟悉“《奥特曼》系列”的玩家看到作为系列传统的隐藏 BOSS 百兽王的外形，加上那招名为“1 兆度”的必杀技时，想必都能会心一笑。



除此之外，作为系列传统的迷宫解谜、なるけみちこ的音乐、麻生かおり的主题曲都可以说是这个系列的特色。系列最后一作，PSP 平台的《交叉火力》虽然类型变成了 SRPG，让许多系列粉丝很不习惯，但客观地说，《交叉火力》除了依然出色的剧本外，从 4、5 代继承下来并大幅度强化的 HEX 战斗系统依然可玩性很强，在 SRPG 类型中也不失为良作。

不过在 2007 年《交叉火力》发售之后，金子彰史就离开了 Media Vision 自立门户，并在好基友上松康范的拉拢下投身动画行业，前几年掀起过不小热潮的 TV 动画“《战姬绝唱》系列”便是由金子彰史担任系列构成(《战姬绝唱》中也埋着不少《荒野兵器》的彩蛋)。然而在金子彰史离开 Media Vision 之后，由于系列销量一般，SCE 之后便彻底搁置了这一 IP。尽管在这期间笔者一直期盼着哪天能突然看到 SCE 能够宣布“《荒野兵器》系列”突然复活的消息，不过事与愿违，长达 9 年的时间里“《荒野兵器》系列”始终处于偃旗息鼓的状态，最终等来的则是 2016 年末 SCE 公布的《荒野兵器》手游。根据近期的情报，这部手游名为《荒野兵器 万千回忆》，预定 2018 年内上线，从宣传图中能够看到历代主角均会登场。不过对于粉丝来说，最希望能够见到的还是家用主机上的正统续作吧，但是以 SCE 对待昔日自家三大 RPG 品牌的态度而言，这一愿望或许只是一种奢求，不过就笔者自身而言，现在对这个系列也已经是“没有希望也就没有失望”的心态，美好的经历就让它活在记忆之中，不也挺好吗？

《大航海时代》与《太阁立志传》

北山杉

2006 年以前的光荣，在当时还是初中生的我的眼中简直就是世界上最伟大的游戏公司。那个时期光荣推出的历史策略游戏就像新大陆一样打开了我对游戏另一层面的认识。在此之前，无论是红白机上的《马力欧》还是 GBA 上的“绿帽子”，当时接触到的游戏大多偏向幻想风格，除了《帝国时代》等一众即时战略游戏以外，以现实世界作为舞台的游戏反而接触得比较少。以至于《大航海时代》和《太阁立志传》这两款游戏的出现给当时年少无知的我带来了极大的冲击。

在风格上，这两款作品可能并不统一，《大航海时代》偏向地理和人文，展现了那个时代世界各地的风土人情，而《太阁立志传》则是集中于日本的战国时代，以丰臣秀吉的视角来描述他的成长历程，当然，中间还穿插了不少著名的事件。在玩法上，这两款游戏都采用了独特而自由的玩法，玩家有相当大的权力来决定自己扮演角色的命运，这在那个时代的日式游戏中是很少见的做法，也因此这两款游戏系列成为了保存在我电脑上最久的游戏之一。

尽管人气不同(“《大航海时代》系列”显然是要高于“《太阁立志传》系列”)，但这两款作品最后的结局却殊途同归，成为了光荣只有在介绍公司历史时才拿出来的显赫履历。或许在如今这个即时战略绝迹、历史策略类游戏硕果仅存的时代(P 社，幸好有你)，没有选择的我们在玩腻了层出不穷的同质化作品后，偶尔在闲暇之余还会想起曾经某个阳光明媚的下午，自己与一帮小伙伴围坐在一台老式电脑前玩着《大航海时代》和《太阁立志传》的样子。那时的我们会为开辟一条新航线而欢欣鼓舞，也会在操控秀吉去暗杀某位大名时为他捏一把汗，曾经的自己会背出世界上所有著名港口的名字和特产，也会对日本战国的历史和风景名胜了如指掌。我不止一次地遇到过因喜欢玩这两款游戏而对地理和历史产生了浓厚兴趣的人，我想这也是历史模拟类游戏的魅力所在——在游戏中认识我们所居住的世界。

最后还要说的是，在去除了情怀成分之后，我十分理解光荣雪藏这两个 IP 的决策，毕竟在如今这个竞争十分残酷和激烈的时代，游戏公司也不可能再像从前那样整天抱着无法产生太多销量的 IP 混吃等死(当然你有好 IP 还是可以为所欲为的)，而且还有《大航海时代 V》这个“前车之鉴”在……所以光荣还是好好去做《无双》吧，等啥时候心情好了在 Steam 上出个“情怀加强版”，也算满足了我们这些老玩家的有生之年了吧。



▲最近的一作《太阁立志传》

天国的《风雨传说R》

秋沙雨

《圣恩传说 R》发售时，《传说》粉们才知道原来 BNEI（当时还叫 NBGI）有着重制 NDS 三部《传说》的计划，甚至还想弄一个新的世界观把这三部作品给串起来——这就是至今为止都让不少《传说》粉心心念念的“Tri Berth”系列。

在《圣恩传说 R》发售之前，大家都猜到重制版会新加参战角色，不过新加入的两个角色竟然是来自其他世界的角色却是让很多人为之吃惊。到了游戏通关后，当玩家开始打隐藏迷宫的时候，很是惊讶地发现在隐藏迷宫的每扇门之后都有一张 CG，而 CG 上的角色不是别人——正是 NDS 平台《风雨传说》和《心灵传说》两部作品的男女主角。而在游戏的预约特典收录的角色小对话里，两部作品的男主角都有登场，并且就“哪部作品能够获得重制的资格”这个问题展开了争论，这就让很多玩家浮想联翩。

到了第二年，也就是 2013 年时，“Tri Berth”系列的第二部《心灵传说 R》在粉丝们的意料之中登场，并且也有来自异世界的角色成为队友，通关隐藏迷宫后再打最终 BOSS 后甚至还能在隐藏的过场动画里看到《圣恩传说 R》的其中一位新队友。

《心灵传说 R》的重制诚意可以说是非常足够了，于是粉丝们对主线短、收集要素少、队伍人数不多的 NDS 版《风雨传说》会被重制到什么程度是十分期待的。

然后，然后就没有然后了……

时至今日，系列 20 周年作发售了，NS 主机问世了，“《传说》系列”即将登陆 NS 了，制作人村北美夏的孩子都要上学了……然而还是没等到《风雨传说 R》的问世。

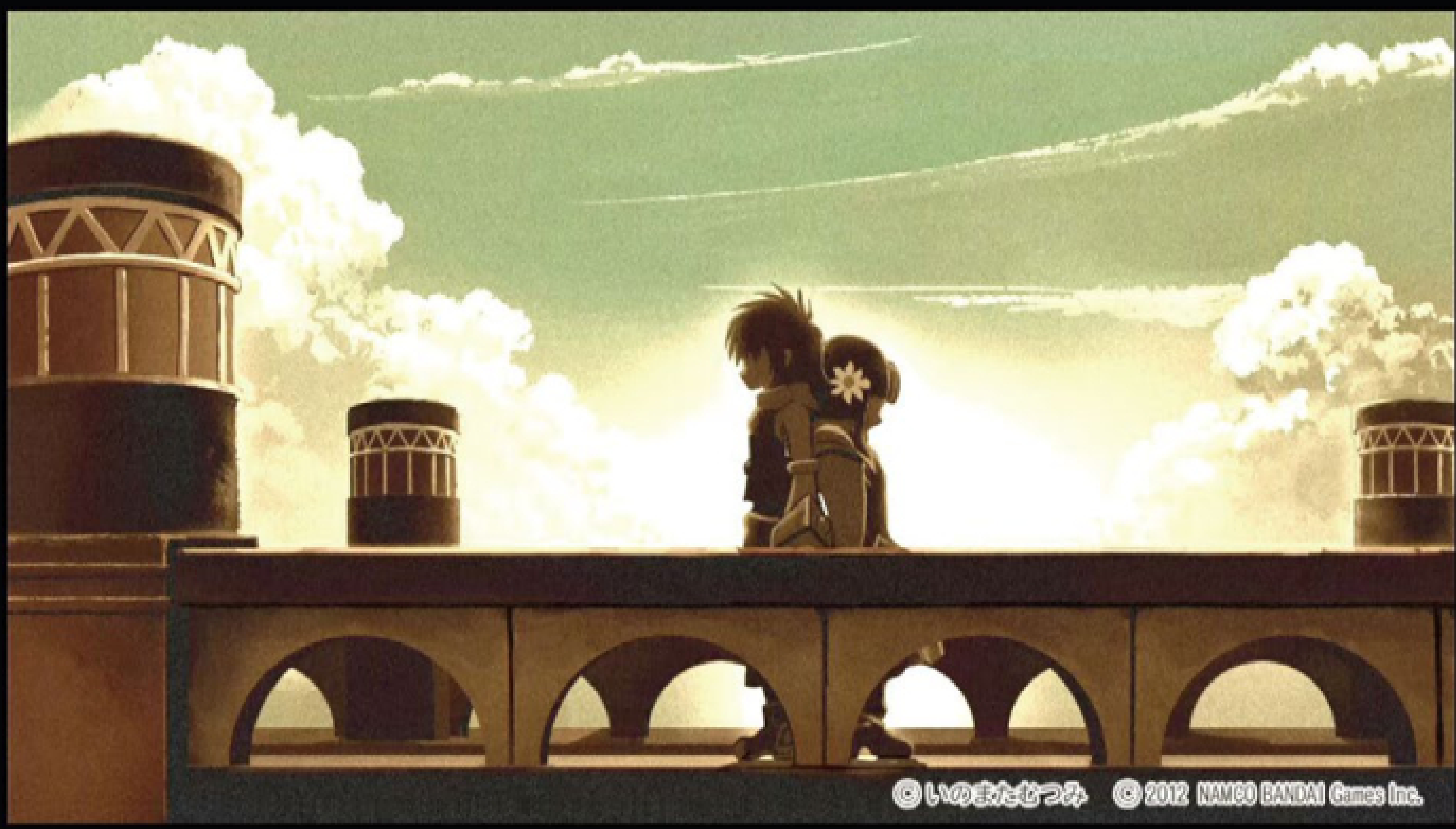
在苦等“格林伍德”系列第三作却连个饼都没看到官方开始画的时候，回想起“《传说》系列”里至今出过的几个小系列，就能够发现无论是当年的《传说》工作室还是现在的 BN 工作室，都喜欢干挖坑不填这种“缺德事”：

“《世界传说 光明神话》系列”推出了对应春、夏、秋三个季节的卡农诺，呼声甚高的“冬”却没了下文；

PS2 平台的《神话传说》一直有传闻说将推出续作，该作粉丝等到现在的内心念想已经降低到了“希望《神话传说》能移植到 PS4/NS 上”；

《热情传说》和《绯夜传说》之后结束“格林伍德”系列世界观的第三作迟迟未有消息……好吧，这个属于制作人跑路的问题。

更叫人不知作何评论的是目前运营中的手游《镜光传说》里隐隐约约透露出要和“Tri Berth”设定有接触的意思，这就叫人陷入了“终于能够看到这个世界观的全貌”的开心，和“为什么是手游，这么多年来等的是主机平台作品来给‘Tri Berth’系列收尾啊”的郁闷里。



“《光之神话》系列”新作

宇宙人

《光之神话 帕尔提娜之镜》是 1986 年 FC 平台上发售的一款横版动作游戏名作，当时游戏以出色的表现获得了日本以及海外玩家的高评价，而且据统计这部作品在 FC 磁碟机上的作品累计销量中排名第 6，可见游戏的人气。然而这样一款名作，后来的待遇却非常糟糕，续作《光之神话 帕尔提娜之镜 神话和怪物》到了 5 年后的 1991 年才发售，而且只在人气更高的欧美地区售卖，再之后……就是如死寂般的，长达二十多年的等待。

2012 年 3 月 22 日，《新 · 光之神话 帕尔提娜之镜》在 3DS 平台发售，此时这部续作对日本地区来说已经隔了 25 年。新作由樱井政博率领的开发商 Project Sora 开发，虽然与前作之间有好几个世代的断层，但还是以当时 3DS 最高的水准来制作，不仅有出色的画面，系统玩法也是大幅改变，可以认为是继承了《光之神话》这个 IP 的全新游戏。《新 · 光之神话》中有很多很有意思的设定，比如完全不使用 3DS 屏幕右侧的按键，只用左侧按键加触控笔来完成游戏中的所有操作，用触控笔来进行射击瞄准，实现类似于动作射击游戏那样可以边移动边射击玩法，并且还加入了空战模式。此外，游戏无论机关、敌人设计都非常有意思，剧情则接在 FC 之后（甚至游戏里的角色开头也吐槽已经好多年没见了），在 FC 那简单得几乎为 0 的剧情和设定上，进行了脑洞大开的扩充，让游戏的世界观和人物形象变得十分饱满。如果能听懂日语，你会发现游戏过程中角色之间的对话和互相嘲讽吐槽非常有趣。同时游戏还引入了 3 vs.3 的对战模式，玩家可以用自定义角色与世界各地的玩家进行对战，而且还会根据玩家使用的武器等级来决定被击杀时的代价，使得没有好武器的新玩家也能加入战斗。

然而，本应该可以借这部佳作复活的 IP，却没能成功复活，游戏发售后不久（同年 6 月 30 日），开发商 Project Sora 就宣布解散，而且游戏的销量可能也没能让任天堂满意（日本地区约 32 万，全球约 108 万），之后这个 IP 继续被雪藏了起来，时至 6 年后的今日，除了主要角色参战《任天堂全明星大乱斗》之外，再也没看到过任何新作消息。笔者不敢肯定任天堂会不会哪天心血来潮又把这个 IP 重新搬出来，可能近一两年就会有新作，也可能再等个 25 年都没有。要是能有那个时候，我希望任天堂能好好想想怎样宣传，怎么重振这个 IP。



《鬼泣》新作

六等星

从最早接触的 FC 开始，横版卷轴的平台动作游戏一直是我的最爱，相对于感官体验与关卡设计外，个人更加看重的还是手感与操作自由性，而《鬼泣》彻底颠覆了我之前对于动作游戏的理解，我从来没有想过一款游戏能如此随心所欲地任由玩家操作，那种震撼远比单纯的扩充游戏内容更直达心底，也更难以描述。

说起来这类游戏其实并不复杂，不需要耐人回味的剧情，也无需恢弘壮丽的场景，几套华丽的动作与沙包一样的敌人便可构成游戏的雏形，那个时代诞生了数不胜数这样的作品，直到如今仍有工作室使用类似的模式。但想要独树一帜实在太难，纵使在整体上精益求精的《猎天使魔女》或是在 AI 与操作上登峰造极的《忍龙》，仍无法给予我每一代《鬼泣》带来的那种新鲜与自由的感觉。

或许正因为《鬼泣》所追求的核心太过困难，以及《DmC》的口碑不佳，Capcom 也很难拿准正统续作应该带来怎样的革新，而当年《鬼泣 2》的失败直到今日估计仍是伊津野英昭抹不去的心病。

不过作为“动作天尊”Capcom 旗下的代表性作品之一，《鬼泣》的销量在动作游戏中绝对算是翘楚，哪怕如今玩家不太待见过于硬核的动作游戏，但炒冷饭的《鬼泣 4 特别版》与《鬼泣 HD 合集》在本世代仍创下了不错的销量，续作奶粉钱是远远足够了。

此外系列上一部正统作品《鬼泣 4》已是 2008 年的事情，Capcom 其他几个重头 IP 短时间内也不太可能公布新作消息。回望其 2016 年公布的计划表来看，仅剩下《街霸》与《鬼泣》的新作还没有消息，并且从去年伊津野英昭透露自己正在开发新作以及 Capcom 几名制作人的行程安排推断，《鬼泣》新作存在的可能性非常高，而今年的 E3 正是最好的公布时机，随之 10 月份 TGS 可以放出演示，并赶在 2019 年 1 月发售——毕竟 Capcom 财年末历来都会带来一款重量级的作品，而该系列除了初代外也无一例外都是春季发售。

然而对于流言透一半的 E3 大展来看，目前仍没有一点靠谱的消息透露了《鬼泣》新作的存在，另一方面《龙之信条》与《鬼武者》重启可能性也同样很高，说实话，我是真的很担心今年不能看到“丁叔”的回归。



■伊津野英昭：项目有条不紊的开发中，敬请期待。

有生之年等不到的《洛克人Dash 3》

昴星团

准确来说，《洛克人 Dash 3》是一款胎死腹中的游戏，本来连人设和故事都已经出炉，最后却因为各种原因让开发戛然而止，就连本定于 2011 年 5 月配信的体验版也经过延期，最终悄然消失，让洛克的故事停滞在了 2000 年的《Dash 2》中，相信当时粉丝看到了这个消息都和笔者一样，强烈的期盼心情瞬间跌穿了谷底。

“《洛克人 Dash》系列”是整个《洛克人》大家族里的一个特例——惟一一个 3D 动作冒险的《洛克人》作品，其世界观采用了与历代不同的蒸汽朋克风格构建，这里不再有雷普利机器人、非正规品、大规模的战争，取而代之的是蓝天白云、鸟语花香、古代遗迹和刺激紧张的冒险。笔者初次接触这个系列的时候还是小学生，那时候的 3D 动作冒险游戏并不多（技术跟不上），所以《Dash》的全新玩法深深地吸引了我这种涉猎尚浅的小学生，自由探险的玩法让我和同班机友们玩得不亦乐乎，天天讨论特殊武器拿法和游戏细节已成常态，甚至还有过比拼谁能先打过某个超难 BOSS 的情况（其实不难，只是当时技术太菜），对笔者来说是非常珍贵的回忆。另外游戏里的世界观笔者也甚是喜欢，即使这个世界早已有制造激光、飞船、导弹等技术，但人们对于城镇外的一切都没有过度开发，放眼一望都是大自然原生态和耸立的古代遗迹，实在是舒服，《Dash2》里出现的村庄也都是以保护古代遗迹的名义而创建的，可以看出这个世界的人们对保护自然和历史传统十分重视，透着一股浓浓的人文气息。

因为是冒险游戏，所以系列剧情的气氛相对以往作品来讲比较轻松。《Dash》初代的故事以日常为主，《Dash2》则稍显沉重，围绕着洛克的身世展开，同时也揭露了萝露的身世，信息量贼大。最终洛克抵达了古代星球“天堂”与死对头决战，结局虽然是与 BOSS 和好皆大欢喜，但洛克暂时失去了返回地球的手段，还在地球的萝露和多朗则在想办法做出火箭营救洛克——故事到此为止，无论怎么看，这个系列的剧情都并未完结，只可惜《Dash3》的计划被叫停，洛克的新冒险旅程也石沉大海。

自从计划被叫停后，也有不少开发商联系 Capcom，表示愿意接手继续开发，但 Capcom 始终没有同意，实在是苦了粉丝们十年的期待。前几个月出现了《洛克人 11》的消息，似乎 Capcom 还有意打造这个上古 IP，说不定其他《洛克人》能够借此发展续作（把《X9》吐出来！），不知道能不能在有生之年看到被一度叫停的《Dash 3》，看到洛克与萝露再次团聚的场景……我猜是不可能的了（啜泣）。



■《Dash3》的封面图

可能已经凉了的《大战争》



说到“有生之年”，我忽然发现最早拉我进坑的那些街机游戏、FC游戏其实看得比较淡，那些游戏大多数都没有流传下来，但也有《荒野大镖客》和《忍者龙剑传》在新的时代完成了脱胎换骨（忽然发现《忍龙》也好多年没有新作消息了），而对那些卖版权把经典做烂的也不会太痛心——毕竟因落魄而卖祖产的事情也不是最近才有。大概是早年玩游戏纯粹是图个乐子，没投入什么感情。真正产生感情并挂念至今的，反而是最近这10年的游戏作品。比如《机车风暴》，无论是PS3的三作，还是PSP的《极地先锋》，都玩得非常爽，暴力碰撞+多车种、丰富的地形简直完全是针对我的口味设计的，结果做着做着忽然就没了，等到开发商Evolution工作室被解散，就彻底放下了挂念，尽管偶尔还会YY下未来《机车风暴》会被原制作团队和索尼重新合作，来一次华丽的重生，但也知道这种想象不大现实。

相比重生希望近乎渺茫的《机车风暴》，几乎整个3DS世代都没有消息的《大战争》似乎更有希望，毕竟开发厂商Intelligent Systems还在。我虽然并非是FC时代从《FC大战争》入坑的骨灰级玩家，但也从较早期的“《GB大战争》系列”入门，这个外包给Hudson的子系列相比后来的《超级大战争》，一大差异就是难度较高且不乏大地图，最终BOSS级的关卡甚至需要打上一天的拉锯战才能扭转战局。后来这种硬核的难度设定到《超级大战争》中进行了改变，变得更大众向，但较低难度也难有更大更激烈的战斗地图，因此尽管在GBA、NDS时代我依然在玩《超级大战争》，但那种激战的体验却始终没有找到。直到2008年初发售的《超级大战争DS2 毁灭之日》，终于找到了感觉，而且超越了之前最认可的《GB大战争2》。这一作因为基于航空母舰的海空战术系统的完善，而提供了更大的地图供玩家来发挥舰载机广泛的打击范围，相应的航母也正式取代战列舰成为海战的核心，围绕对航母的保护组建舰队、夺取制海权和制空权再进行登陆战，成为了游戏的战术核心。

而且不仅仅是战术上的变革，游戏在色调、世界观和指挥官系统上也都改动非常大。变革很成功，在前作《超级大战争DS》的销量跌到39万的情况下，该作达到了61万，回归了GBA版前两作的销量水平。不过大概是这个系列的销量始终未有太大起色，因此在3DS时代到来之时，Intelligent Systems倾全力打造全新的“《火纹》系列”获得了新生；但《大战争》这边却提都不提，空窗了几乎整个3DS时代。



▲个人来说，还是很欣赏《毁灭之日》这种粗犷的写实风格的。

尽管相比《机车风暴》，《大战争》新作因为开发厂商还健在且活得很滋润而更可期待，但我还是不敢有太大期望，更多时依然是玩其他作品，也包括致敬《超级大战争》的《小小合金》，另外也会时不时将前些年在eShop的白金会员活动中购买的数字版《毁灭之日》在3DS上重温下，仅此而已。

总之，《机车风暴》也好，《大战争》也好，出了新作必然会是“有生之年”的惊喜，然而就算不出，有之前那些体验，以及可以随时拿出重温的游戏，也够了。更何况还有那么多新游戏等待我们去体验去游玩。

最后，把结尾交给完全不去幻想“有生之年”的余烬，他的这番话做本篇特企的结尾，应该是再合适不过了。

我们正在玩的“有生之年”



大概是从2015年E3之后，游戏业界频繁提起了“有生之年”这个词。与另一个感慨大千世界无奇不有的“活久见”相比，“有生之年”更倾向于感慨自己心中的幸福。人生能活得这么久已经很不容易了，居然还能看到这部作品的公布，真的是有生之年啊！

就像是始源之火在一片黑暗之中突然升腾而起，星星之火终究会被充满希望之人传递下去，即便这种传递是以燃烧自己的希望作为代价。2015年的那些“有生之年”作品正是这个始源之火，对“有生之年”作品的期待似乎已经成了之后每年E3的惯例，被一届又一届地传递。不过，与感慨“又是一部有生之年啊”相比，“这届E3不行”的呼声却要更高一些。

从一开始，“有生之年”就代表着某种不可能，而正因为“不可能”成为了“可能”，我们才会发出“有生之年”的感慨。以充满期待的心情去等待“有生之年”，这本身就是一种对“可能”的述求，自然是等不到那些“不可能”的到来。所以，如果要让我说出我认为的有生之年等不到的出新作品的游戏，我还真是说不出来。毕竟人生太长，世事无常，就像是我从来没有想过《最终幻想Ⅶ》会出重制版一样，我们只能去感慨那些已经成为了现实的游戏系列，对于未来我们终究是一无所知的。



话虽如此，但科技的发展也许并没有我想象中那么迅速。想要在我的有生之年玩到一款像《头号玩家》中的《绿洲》一样的作品，我认为是不可能的。这种由生命的长度所带来的不可能，才是目前能够预知的“有生之年”，即便我连这款游戏的名称都不知道。

当这种“不可能”已经超越了我“有生之年”的总数，那“不可能”本身也就失去了意义，“有生之年”也只能成为以上说辞的逻辑中心罢了。与其去花费时间去思考“有生之年”的逻辑，还不如把握好目前已知的存在。有生有年但也有限，当时间成为了个人的资源，学会珍稀比高效利用更易操作。

所以，别再去幻想那些“有生之年”了，拿起手中的手柄在现有的游戏中畅游一番，才是有生之年最有意义的活法。毕竟，我们现在能玩到的游戏，都是曾经的“有生之年”！

游戏迷因 GAME MEME

作为少有的一个横跨了三个不同世代主机的游戏系列，"《战神》系列"彩蛋虽然数量不多，但表现形式花样众多，内容从普通的搞笑、流行文化的映射、剧情的补充，再到下一个新作的预告应有尽有。这期《游戏迷因》就让我们看看这个系列都有哪些有趣的彩蛋吧。

文 三日月 美编 NINA



《战神》系列彩蛋一览

战神 Ⅰ

电话号码

在那个没有成就奖杯的时代，游戏彩蛋的表现形式比现在要丰富得多，一些彩蛋甚至和现实世界连接在了一起。在《战神Ⅰ》中，在打通最高难度后，玩家会获得一条秘密信息。回到主菜单查看后会发现一个电话号码 800-613-8840。打通这个号码后（当然这是个美国的电话号码），玩家会得到一段来自奎托斯本人的信息，内容如下：

你终于来到了这里。我曾杀死过九头蛇，扯下美杜莎的头，甚至还杀死了一个奥林匹斯的神明，但我还从未见过像你这样惊人的力量和技巧。你打通了神难度，你应该为你曾付出的努力和时间而感到自豪。我本应要奖赏你进入奥林匹斯的钥匙，但我自己也不想舍弃这条钥匙，因此为了补偿你，我决定亲自带你参观一下。来，跟我走。

当我第一次来到奥林匹斯的王座时，我注意到这个房间。这个房间只有我能进入，即便是宙斯也没有发现这个房间，但你，你会发现这个房间背后的秘密。很多人问我一个凡人怎么做才能弑神，作为对你的奖赏，我就让你看看阿瑞斯的下场吧。

（开门声，随之传来的是阿瑞斯的惨叫）

你看，这就是阿瑞斯的灵魂，战争的灵魂，憎恨的灵魂！它想挣脱却无能为力！这个房间的用意是什么，我可以用它来做什么，我该怎么处置这个灵魂才能让我的大仇得报？我们下次再来解答这个问题吧。

（关门声）

凡人，为此而感到荣幸吧！你看到了我敌人的可悲下场。离开吧！我们这一次的相会快要结束了，但我们会再见的，凡人，我会和你再次相遇。

而另外一个电话号码的获得方法就简单多了，在游戏里，玩家会来到阿瑞斯的神殿，在那里有两个雕像。虽然这两个雕像看似不能被破坏，但只要玩家有耐心，不停攻击一段时间后就能把两个雕像打烂。成功后游戏会提示玩家获得了一条秘密信息，将信息里的数字重新排序后会得到一个电话号码 888-447-5594，打通后会有一段奎托斯和本作制作人 David Jaffe 的对话，内容如下：

奎托斯（以下简称为奎）：以众神之名！你还

真的搞定了！你找到了这里，找到了我。我对此表示祝贺和尊敬。只要我们齐心协力，我们将无往不利，战无不胜……

David Jaffe（以下简称 J）：你在干啥呢？快过来，他们找到我们设下的彩蛋了！

奎：你是谁？

J：是我啊，《战神 I》的制作人 David Jaffe 啊！

奎：什么战神？

J：你当主角的那个游戏《战神 I》啊。

奎：快滚要不然我就……

J：你没看出来吗？他们花了这么长时间去破坏两个无聊的雕像，还破解了暗号。

奎：我不知道你在说什么……

J：奎托斯，这个彩蛋藏得是够深的不是吗。

奎：如果我杀掉你的话……

J：等等，你不会是从网上或者什么游戏杂志知道这个彩蛋的吧，如果是的话那你就弱爆了。花点心思自己动手去找彩蛋啊，我说的对不对，奎托斯？话说我可以叫你小奎吗？

奎：不行，快滚要不然我就……

J：如果他们真的是从网上得知这个电话号码的话，那就太没趣了。小奎，你的脸色有点苍白啊。

奎：我认真的。

J：靠近点看的话，我希望你不介意，你这脸看起来有点恶心。

奎：去你 × 的！

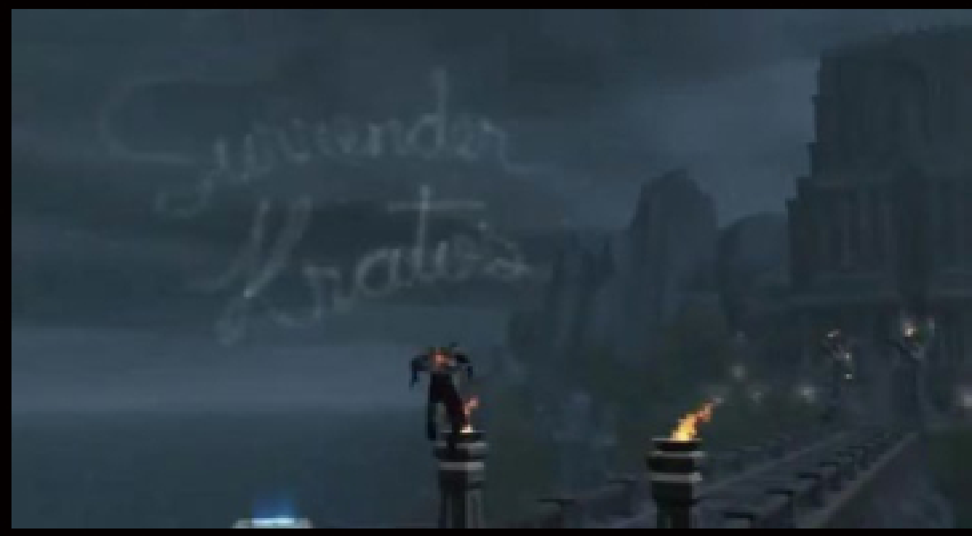
（背景传来打斗声和 David Jaffe 的惨叫）

J：好痛！小奎你在干什么！啊啊啊啊啊啊，这下没人做续作啦！啊啊啊啊啊啊！（实际上他在《战神 II》里担任的不再是制作人，而是创意总监。）

奎：这人比鸟身女妖还要烦！我想说的是，你干得不错。恭喜你，凡人！我们会再见的。

投降吧，奎托斯！

在游戏流程的最后部分，玩家会穿过一条桥，来到神殿门前并再次和神秘的掘墓人见面。在进入神殿前，在大门左边的一个隐藏平台上按下 R2 键，然后来到掘墓人挖出来的土堆上再按一次 R2 键，最后再次回到桥的另一边，在桥头按下最后一次 R2 键。此时看着远方的天空，天空上的云会变成一行字：Surrender Kratos（投降吧，奎托斯）。从当时的剧情安排来看，这句话应该是阿瑞斯对奎托斯说的。



战神 II

世界的毁灭者

和前作类似，《战神 II》同样也有类似的秘密信息。在第五章的阿特洛波斯的殿堂（The Hall of Atropos），玩家获得时间减缓的能力后。在殿堂内可以触发一个机关，接下来玩家需要在限时内触发机关，让树根生长，接着使用时间减缓的能力并来到中央的平台。一切顺利的话，玩家会瞬间获得大量红魂。在获得红魂的途中，天空会出现一条信息：Now I am become death, the destroyer of worlds（现在我变成了一个死神，世界的毁灭者）。

这句话源自于印度教“薄伽梵歌”内的经文，不过说出这句话的人里最广为人知的是原子弹之父尤利乌斯・罗伯特・奥本海默，这是他在原子弹试爆成功后所说出的话。

不知道是有意还是无意，这句话在后续的系列作品《战神 斯巴达亡魂》中再次出现，说出这话的是伪装成掘墓人的宙斯，他在游戏最后埋葬奎托斯的弟弟得摩斯时，称呼奎托斯为“死亡的化身，世界的破坏者”。


■尤利乌斯・罗伯特・奥本海默

献给真玩家的谜题

在游戏中，只要玩家的连击数达到 999,999（可以通过在竞技场模式调出无限魔法槽“轻松”达成，当然，你的手指会很累），玩家就能获得一个神秘网址：http://www.islandofrhodes.org/（网页早已失效）。

在这个网站里，玩家需要解开网页中的谜题，谜题首先是猜词（答案是 Kratos），然后拼图，最后再猜一次词（答案是 athena），最后就能得出一个游戏标题：PSP 版的《战神 奥林匹斯之链》。

在得知《战神 奥林匹斯之链》后，谜题还没有结束。之后还有一些关于《战神 II》的一些常识小问答，例如剧情发生的先后顺序以及一些剧情上的细节等等。除此以外还有命运三姐妹的详细介绍。不过奖励就有点不太给力了，能称得上奖励的就只有一个秘密宝箱（里面装的是红魂）的地点而已。



战神 III

白金的奖励

神秘网址这个彩蛋从《战神 II》延续到了《战神III》，只不过解锁方式与时俱进的从连击数变成了白金而已。在获得白金奖杯后，玩家会获得一个网址：www.spartansstandtall.com（同样已经失效）。

和上次不同，这次的网址再也没有塞一堆谜题给玩家，而是非常直接地把答案告诉给了玩家。网页一开始是小雨，过了一段时间后变成了暴雨，最后的画面是奎托斯在暴雨中看着水里自己的倒影。随着时间的推移，水里的倒影还会渐渐变成了年轻的奎托斯。想必看到这里很多读者已经明白，其实这个网站就是 PSP 游戏《战神 斯巴达亡魂》的其中一个宣传网站。



熟悉的惨叫声

在聊到这个彩蛋前，笔者先给各位科普一下这个彩蛋的“主角”：威廉尖叫（Wilhelm scream）。虽然名字乍看有点摸不着头脑，但这个声音的普及度却是出乎意料的高，很多玩家甚至没有意识到自己曾听到过这个声音。这个声音是什么呢？说白了就是：人死前所发出的惨叫声。

但这不是一般的惨叫声，这个惨叫声的来源是 1951 年电影《Distant Drums》，一个士兵被鳄鱼拉进河里时所发出的惨叫声。这个声音后来被截取了出来并当成了音效的一部分，Wilhelm 实际上是 1953 年电影《The Charge at Feather River》角色 Wilhelm 上校被箭射中后所发出的惨叫声。

截止到今年 4 月，一共有 382 部电影用了这个音效，其中最著名的有《星球大战》和《夺宝奇兵》系列电影，在电影中多次被用到。当然是使用了这个音效的还有数之不清的电视剧以及游戏。例如《COD 现代战争 2》玩家操作 Roach 和 Soap 一起在雪山执行任务的时候，玩家掉下去的时候所听到的惨叫声就是 Wilhelm scream。而随着时代和网络的发展，这个音效渐渐变成了一个文化象征，被频繁地用来搞笑或者被当成彩蛋登场。

在《战神 III》开始游戏后的第一段过场动画中，镜头跟随着一只往上飞的鸟，鸟在往上飞的途中会经过一座桥，桥上不明势力的双方正打得不可开交。这时候会有一个倒霉士兵从桥上掉下来，并发出那个大家熟悉的“Wilhelm scream”。


■中箭的 Wilhelm 上校

战神 超凡

《战神》新作？（然而并不是）

在第十四章“水库”中，玩家会找到一幅壁画，上面写着亚莉菲尔亚的预言。在预言的文字间，玩家会发现一行违和感很大的字母“QUJIKPHIUEEEKMJQUJ”。根据玩家游戏的语言版本不同，这些字母会有略微的不同（当然，对于读者来说当然是中文版，中文版对应的是英文）。

解法也非常简单，这实际上是简单的替代密码，每一个字母对应另一个字母，并按照字母表的顺序排序。在这里 Q 所代表的字母是 S。如此类推就可以得到四个单词：SUN、BIRD、BULL 和 LION。

之后玩家只要按照这个顺序走到每个标记上并按下 R1 键，再去调查时壁画就会发生变化。上面的文字也会变成“WHEN THE EARTH STOPS, THE JOURNEY BEGINS...”，中文版的对应翻译是“地球停止转动时，旅程随即开始……”

如果放在《战神 超凡》发售的 2013 年看的话，这个无疑是在暗示《战神》新作。不过事后的发展我们都知道了，2018 年发售的《战神》，无论是剧情还是设定上，都和“地球停止转动”毫无联系。当然大家也可以将其理解为这是在暗示《战神 III》的结局后，奎托斯离开了已经死气沉沉的希腊，开始新的旅程并最终来到了北欧。毕竟从开发时间上来看，《战神》是在《战神 超凡》发售后就立即开始制作，时间上并没有太大的冲突。

不过话说回来，如果这个彩蛋的解读方法真的和上文所说的一样的话，那么这彩蛋隔的时间也太长了吧……

战神

无限手套

也不知道是不是为了蹭一蹭游戏发售后不到一周就上映的《复仇者联盟 3 无限战争》的光，还只是单纯地致敬一波，《战神》中加入了两个和无限战争以及复仇者联盟相关的彩蛋。

其中最明显的应该是“无限手套”，在差事“家务事”中，玩家会获得护身符“碎裂的古老铁手套”。按照手套的介绍，玩家需要“找到碎片”才能让其恢复昔日威力。

接着玩家需要将其升到三级，让它有三个插槽。最后玩家就可以开始去找到六个“碎片”（咒术）了。六个咒术分别对应漫画设定中的六颗无限宝石，分别为：

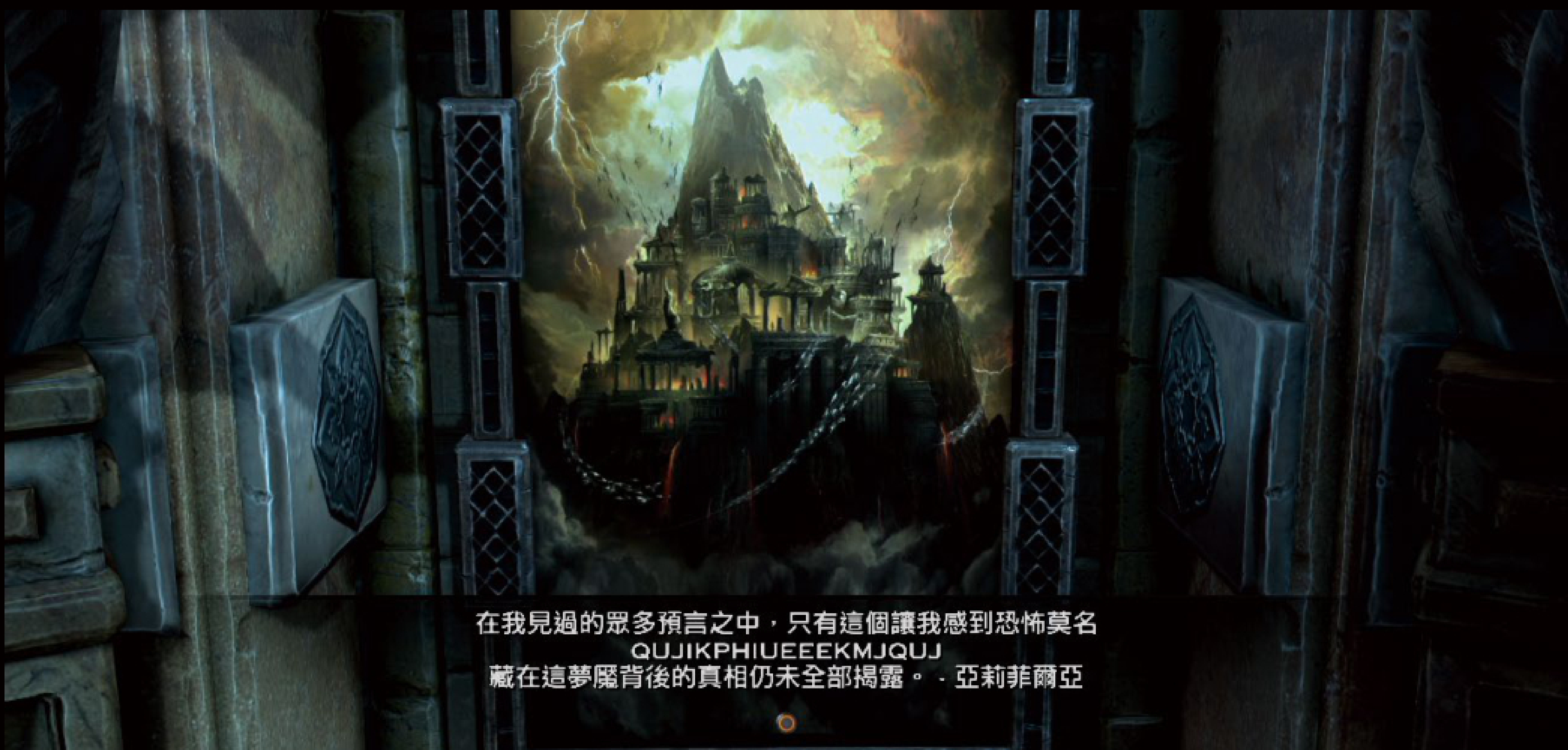
阿斯加德的存在碎片，对应存在宝石，玩家需要击败赫尔海姆的女武神后才能获得。

安德瓦利的灵魂，对应灵魂宝石，玩家需要完成差事“孔雀石的神祇”。

穆斯贝尔海姆的威力之眼，对应力量宝石，玩家可以在穆斯贝尔海姆的商店中购买。

尼约德的时间之石，对应时间宝石，玩家需要击败女武神女王后才能获得。

外层国度之眼，对应空间宝石，在主线流程必定经过的奥丁密室（游戏后期逃离赫尔海姆时会经过）中有一个宝箱，打开后获得。



伊瓦第的堕落心智，对应心灵宝石，玩家需要击败亚尔夫海姆的女武神后才能获得。

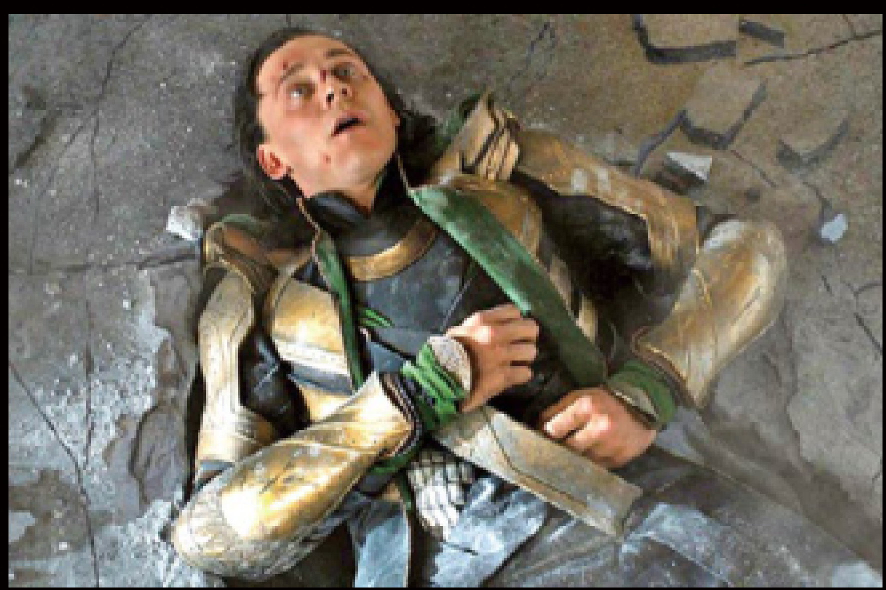
玩家只要将六个咒术中的其中三个放到三个插槽里，那么“碎裂的古老铁手套”对应的招式（L1+〇）就会发生变化，发动后玩家会释放出一个威力巨大的魔法波，仔细看的话还能看到在招式发动时附近的空间会被不明力量扭曲。



洛基和山怪

对于玩中文版的中国玩家来说，这是个不太容易被发现的彩蛋。在游戏后期的提尔神殿玩家会遭遇一冰一火两只山怪，轻松打败后阿特柔斯会嘲笑这两个大块头并不是神的对手，还说了一句：“Puny Troll.”，直译过来是“弱小的山怪”，中文版里的翻译则是“嘿，小山怪……”。

在电影《复仇者联盟》中有一个让人印象的镜头：大反派洛基在斯塔克大厦上耀武扬威，面对绿巨人浩克提到自己是个神，才不会被像浩克这样的大家伙击败。结果如何想必每个看过电影的观众都还记得，他被绿巨人像烂布一样甩来甩去，最后一脸懵逼地躺在地上。此时浩克嘲讽地说了一句：“Puny God”，直译过来就是“弱小的神”。考虑到在游戏中阿特柔斯的真实身分正是洛基，看来漫威电影宇宙中洛基被巨人暴揍的仇终于在多年后的游戏《战神》给报了（笑）。



矮人兄弟的失落宝藏

《战神》的收藏版中有一张制作非常精良的地图，内容基本就是玩家在游戏中所能探索的全部区域的全地图，上面甚至还标注了很多游戏中实际存在的地点。然而如果玩家认为这张地图只能用来收藏就错了，只要玩家有耐心，肯花点时间，顺便还懂一些卢恩符文的话，那么就可以通过地图左上角的信息在游戏中找到一件实用的装备。

地图左上角的卢恩符文翻译成英文的大概内容是说游戏中的矮人兄弟布洛克和辛德里，他们花了很长一段时间在阿斯嘉特四处探索，并将其绘制成地图并送给了劳菲（游戏中奎托斯的妻子）作为礼物。在这个过程中，兄弟俩在时间和空间的空隙间找到了一个宝藏。但随着时间的推移，他们俩都忘记了宝藏的确切位置。而随着他们关系的进一步恶化，宝藏的位置从此不得而知。

而地图上的其他文字则讲述了兄弟俩为了找回宝藏，把各自探索时所走过的路重走一遍。其中布洛克从地图的左下角出发，路线是：北、北、北、北、北、东、东、东、东、东、东、北、北、北、北、东、东、东、东、东、东、东、南、南、东、东、东、东、东、东、西、西、西、西。

而辛德里从地图的右下角出发，的路线是：西、西、南、南、西、南、南、南、南、南、东、东、南、南、南、南、南、西、西、西、西、西、西、西、西、西、西、西、西、西、北、北、东、东、南、东、东、北、北。

虽然路线截然不同，但两个人的目的地是一样的，那就是穆斯贝尔海姆国度塔。从国度塔大门出来后，站在金圈的中间，依照前方神庙→左边火盆→前方神庙→右边火盆→左边火盆（成功的话会听到第一声钟响）→前方神庙→地板→右边火盆→左边火盆→前方神庙的顺序转动视角（成功的话会听到第二声钟响）。此时会出现一条裂缝，玩家可以在里面获得斧头握柄头“古老禁忌之柄”，装备后玩家斧头的轻攻击会生成攻击波，攻击距离也会增加。对于后期的玩家来说，由于本身的强度问题，这个装备的用处并不大，但有时候和结果相比，过程不是才重要的吗？



阴魂不散的船长

如果说奎托斯是贯穿“《战神》系列“剧情的灵魂人物的话，那么贯穿”《战神》系列“彩蛋的就是船长。说“船长”可能很多玩家一时间还摸不着头脑，但只要笔者提到那个在初代被奎托斯扔到九头蛇肚子里的倒霉蛋时，想必很多玩家都会有印象。

作为系列奎托斯杀死的第一个无辜者，船长的遭遇成功且快速地建立起了奎托斯的反英雄形象，让所有新玩家意识到这个满身纹身的光头男不光战斗技巧高超，本身也不是什么好惹的货色。但让很多玩家没有想到的是，船长这个角色在系列的前四部正统作里（《战神 I》、《战神 II》、《战神III》和《战神 超凡》）都有登场。而即便希腊没了，故事背景换了，但船长依然能在最新作《战神》里混个脸熟，不得不说可谓是配角界的翘楚。



战神 超凡

作为“希腊四部曲”中以时间线排列的第一作，船长的倒霉属性就已经展现出来了。虽然本人没有登场，但在游戏中玩家可以得到一个叫“船长的神像”的道具，作用是魔法无限。按照文字的表述，这个雕像刻的是海神波塞冬，是船长用来保佑航海平安的。可惜的是，这个道具的位置放在了一艘沉船旁边。希腊的神果然没一个靠谱的吗……



战神 I

首次登场的船长，其遭遇在上文已经提过了。在奎托斯杀死九头蛇后，他拿到了船长脖子上的钥匙后就把船长扔到了九头蛇的肚子里。在后来的流程中，奎托斯被阿瑞斯杀死，并首次来到了之后几乎每作都要来一次的冥界。在爬回地面的过程中，奎托斯再次和船长相遇，并把他当做踏脚石继续往上爬，倒霉的船长则再次被奎托斯抛弃，掉到了冥河里。

战神 II

在和蛮族之王阿力亚克的BOSS战中，BOSS会召唤亡魂军队为他而战（这同时也是他武器的技能之一）。在被召唤的“幸运儿”中，我们尊敬的船长大人被“应召入伍”。当然，作为凡人出身的船长毫无还手之力。从官方设定来看，他的HP被设定成了和其他杂兵一样的“10”。而且和其他低级杂兵一样，玩家可以直接处决船长，甚至连处决动画都和低级杂兵一样。



■蛮族之王阿力亚克

战神 III

在冥界中，玩家可以找到船长写下的笔记，上面写道奎托斯当初是怎么抛弃他的，船长将自己所遭遇到的一切不幸都归咎到了奎托斯的身上，并诅咒这位“斯巴达的亡魂”将永远受到哈迪斯的折磨。

另外在游戏的最后，宙斯再一次“杀死”了奎托斯。在弥留之际，奎托斯再次进入了自己的梦魇当中，期间他看到了很多他之前杀死或者在他身边死去的人，例如希腊众神、弟弟得摩斯、《战神 II》中被奎托斯错杀的斯巴达战士等等，其中当然也有倒霉船长。和其他人多是责怪以及咒骂奎托斯不同，在奎托斯的幻觉中，船长反而是在求饶（“不要啊，为什么又是你！）。

值得庆幸的是，在奎托斯杀死哈迪斯后，按照故事的设定，冥界那些被哈迪斯折磨的亡魂会全部得到解放，其中当然包括了船长。因此往乐观的方向来看，奎托斯在最后还是间接地救了船长一次。

战神

既然故事背景转移到了北欧，那么早就死去多时的船长自然也不会亲自登场，那么有没有玩家有过疑问，那就是当年的钥匙和船最后都归谁了？毕竟玩过初代的玩家都知道，奎托斯在杀死九头蛇，顺便和几个美女“QTE”了一番后就上岸离开了。

《战神》终于解答了这个问题：钥匙被另一个人拿到了，然后他开着船来到北欧了！在其中一张藏宝图“船长的钥匙”中，讲述了有一个人设法拿到了当年被九头蛇吃掉的船长所携带的钥匙，并继承了船长的船只。然而在航行途中却遭遇船难，不光船沉了，连钥匙也丢了

看来船长不愧是系列最倒霉的配角，这倒霉的运气竟然还能继承到下一任船长上。



ASAP ABOUT SUPERHERO AND POPULARITY 情报中心

栏目主持：稀饭&秋沙雨

剧透警报：本期内容中包含对《复联3》的剧透，建议尚未观影的读者回避。

仔细聆听并为之而欢庆吧，地球上的动物们，你们那毫无意义的生命将会得到升华，这颗因为战争、温室效应和人口增长而岌岌可危的星球，将会被拯救，你们中的一半将会死去，另一半将会臣服于我们的领袖脚下，请心怀感激，享受他带给你们的平衡和新生。我们是黑暗教团，是他的孩子，也是他意志的执行者，更是他理念的推崇者，然而你们需要记住的，是我们伟大，无畏，大度而独一无二的领袖的名讳，那就是——

全明星大厅 THANOS

灭霸（Thanos）



严格来说，《复联3》的故事中心，其实是灭霸。

●泰坦降临

纵观漫威的漫画宇宙史，恐怕没有几个反派曾经达到过灭霸这样的经典地位，几乎在所有关于漫威的反派榜单上面，他都名列前茅，有时候甚至问鼎首位，而他也是少数几个甚至能够让漫威为其单独推出漫画连载的反派角色，一切都要归结于他那强大的力量和过人的意志，以及残酷却又理智的思维方式。

和其他漫画角色比起来，灭霸的出版历史要较为年轻一些，他是在1973年的2月于《无敌钢铁侠》的第55期中登场，负责当期作画的是Jim Starlin，他也是灭霸这个角色概念的创造者。不过当时灭霸的角色设定其实非常单薄，基本上只是Starlin脑中的一个想法，其名字也是来源于希腊神话当中的死亡之神萨那托斯（Thanatos），而当他有机会把这个角色放进故事时，当时负责和他接洽的漫威编辑Roy Thomas便建议Starlin把这个角色再进行深化。

在灭霸诞生的两年前，作为漫威对手的DC正好推出了《新神族》（New Gods）的漫画，里面创造出了DC宇宙当中一个强大的宇宙种族，等于是用漫画的方式来展现了一个全新的“神话”故事。而在这个故事当中，新神族里有一位统治着天启星（Apokolips）的暴君，那就是DC宇宙中最著名的反派之一：达克赛德（Darkseid），他不但统治了自己的星球，还想要让全宇宙臣服于他的意志之下，是一位强大的枭雄，也是正义联盟最强大的敌人之一。

Jim Starlin承认自己受到了这个故事的影响，不过他在最初设计灭霸的时候，使用的是新神族中Metron的造型，这是一位渴求知识的新神，立场摇摆不定，而且有着一张能够飞行的椅子。但是当Roy Thomas看到Starlin的设计之后，给了他一个很直白的建议：椅子可以留着，角色造型还是参考一下达克赛德吧，那个角色是真的棒。

于是，灭霸这个日后闻名于漫威宇宙的角色，就这么定下了自己的基本造型。哪怕在多年后于电影宇宙当中登场时，他也曾坐过一张飞行椅子，不过仅限于几个片段。我们必须承认，像他这么一个大块头坐在一张飞行椅子上，多少让人觉得有点摇摇欲坠，也难怪到了《复仇者联盟3 无限战争》里，他的椅子变成了一张比较普通的石质王座。



虽然以如今的眼光看来，达克赛德（图中）的形象难免流于刻板，但在当年他的外形和性格还是很令人印象深刻的。



在《银河护卫队》中登场时，灭霸就坐在了一张飞行椅子上。

●日渐风靡

虽然在设定上来说，灭霸是个非常有野心的角色，但是他毕竟资历尚浅，所以在初期的时候更多地是以客座角色的形式出现在漫画当中，属于他的故事线也被分布到了很多不同的超级英雄连载里，例如《惊奇队长》第25~33期、《漫威主打》第12期和《夜魔侠》第107期等等，随后他还断断续续在很多漫画连载当中露过脸，但戏份仍然不能算是非常关键，只是勉强维持着自身的存在感。

但是当1990年这个角色得到了再次登场的机会时，灭霸的戏份有了一定的提升，他不但出现在《银影侠V3》的第34集当中，还有了一个属于自己的短连载《灭霸的使命》(The Thanos Quest)。在这个故事当中，作为灭霸生父的Jim Starlin为这个角色创造了一条非常重要的故事线：灭霸被死亡女神（Death）赋予了一个使命，那就是寻找消灭掉宇宙中一半生命的方法。而灭霸达成这一目的的方式，就是寻找到六颗有着强大力量的无限宝石，从而引发出了后面的大事件连载《无限手套》(The Infinity Gauntlet)、《无限战争》(The Infinity War) 和《无限远征》(Infinity Crusade) ——这些故事也是《复仇者联盟3 无限战争》制作时主要的参考对象。

这部连载的意义非凡，灭霸因此而得到了大量的登场机会，他作为故事当中的客座角色和反派一直在不同英雄的连载当中露脸，持续到了1995年中期。之后没过多久，灭霸又出现在了漫威版的人猿泰山《卡扎尔》(Ka-Zar) 的漫画当中，并且故事一路延续到了之后的其他作品中，例如《X战警》和《绿巨人》的年刊，而在2002年，作为灭霸生父的Jim Starlin又为其创作了一个短系列故事《无限深渊》(Infinity Abyss)，故事当中灭霸要面对五个自己的克隆体，每一个都是他的DNA和某一位著名漫威宇宙角色混合之后的产物，让灭霸不得不和几位英雄联手来对付他们。随后灭霸也把自己的主要角色位置延续到了另一个由Jim Starlin执笔的大事件《漫威 终局》(Marvel: The End) 当中。

而在随后的2004年，灭霸终于得到了一部完全以他为主题的漫画，连载了12集，并且在随后的大事件《灭绝》(Annihilation) 当中充当了其中一个重要角色，继续延续着自己的人气，不过在2007年3月《灭绝》的故事正式完结后，灭霸又沉寂了一段时间。他随后在2010年重新登场，成为了《银河护卫队V2》24至25集中的客座角色，并且在同时又作为《灭绝》的后续事件漫画《灭霸 势在必行》(The Thanos Imperative) 的主要角色出现，作为死亡的化身，灭霸在这部作品里和作为生命化身的迈-威尔（即惊奇队长）有不少对手戏，最后干脆还在故事里迎来了自己的死亡，但又被死亡女神给驱逐出了死亡的国度，再度活了下来。

这时候的灭霸在人气上已经达到了一个高峰，加上他已经被漫威电影宇宙选为了英雄们经历的各种事件的幕后黑手，漫威也急切地需要给这个角色再增添一些新的血肉，所以在2012年让他于《复仇者集结》第1期再度登场后，漫威甚至还请来了漫画编剧老手Joe Keatinge，想要让他尝试制作一个关于灭霸的起源故事，当时被定名为《灭霸 泰坦之子》，原定在2012年的8月推出，但是最终却被取消了。

不过漫威并没有放弃这个点子，于是在2013年的4月，他们推出了一个讲述灭霸诞生历程的新漫画：《灭霸 崛起》(Thanos Rising)，在《复仇者联盟3 无限战争》上映之前，很多关于灭霸生平的科普贴当中提及的内容，其实都是从这部漫画当中提取出来的。而在同一年，灭霸也成为了另一个迷你漫画系列《无限》的主要角色，又干起了他最擅长的事情——带着自己的军队入侵地球。

随后的时间可以说是灭霸人气的巅峰期，甚至可以说到了今天也没有褪去。作为他负责过的角色中最成功的一个，Jim Starlin继续为灭霸编辑着传奇的故事，不但为其制作了年刊，也推出了以其为主题的图像小说三部曲——《灭霸 无限启示录》、《灭霸 无限相对论》和《灭霸 无限最终章》。而在这期间和之后，灭霸也作为客座角色，在很多热门的漫画作品当中露面，包括了《银河护卫队V3》、《新复仇者》和《死侍V3》等等，直到今天，他也仍然是漫威漫画宇宙当中最为重要的角色之一。



在《灭霸的使命》当中，其实无限宝石就已经登场了，但是它们的设定还没有日后那么完善，所以每一颗都是绿色的。



首次在漫画连载中登场的灭霸，造型上其实有着很重的达克赛德影子。



《漫威 终局》的封面，这个系列的漫画后来集结成一册出版时，名字改成了《灭霸 终局》（Thanos: The End），可见灭霸在故事中的重要度有多高。



《灭霸 势在必行》中毁灭者德拉克斯终于得到了击杀灭霸的机会。



《灭霸 崛起》进一步探索了灭霸的起源故事。





Sui-San 在看到萨诺斯的瞬间，就预感到了他对于泰坦星的威胁，想要将他扼杀在襁褓之中。

●影漫有别

鉴于《复仇者联盟 3 无限战争》所具有的强烈话题性，以《灭霸 崛起》为脉络的灭霸角色生平已经散见于网络之上，所以本次“ASAP”当中我们也不打算再照本宣科地介绍一遍，而是打算结合漫画和电影两者，来谈谈两个娱乐媒介当中灭霸这一角色的设定分别，姑且也称之为“一样的灭霸，不一样的人（泰坦）生”吧。

1. 出生时的待遇分别：

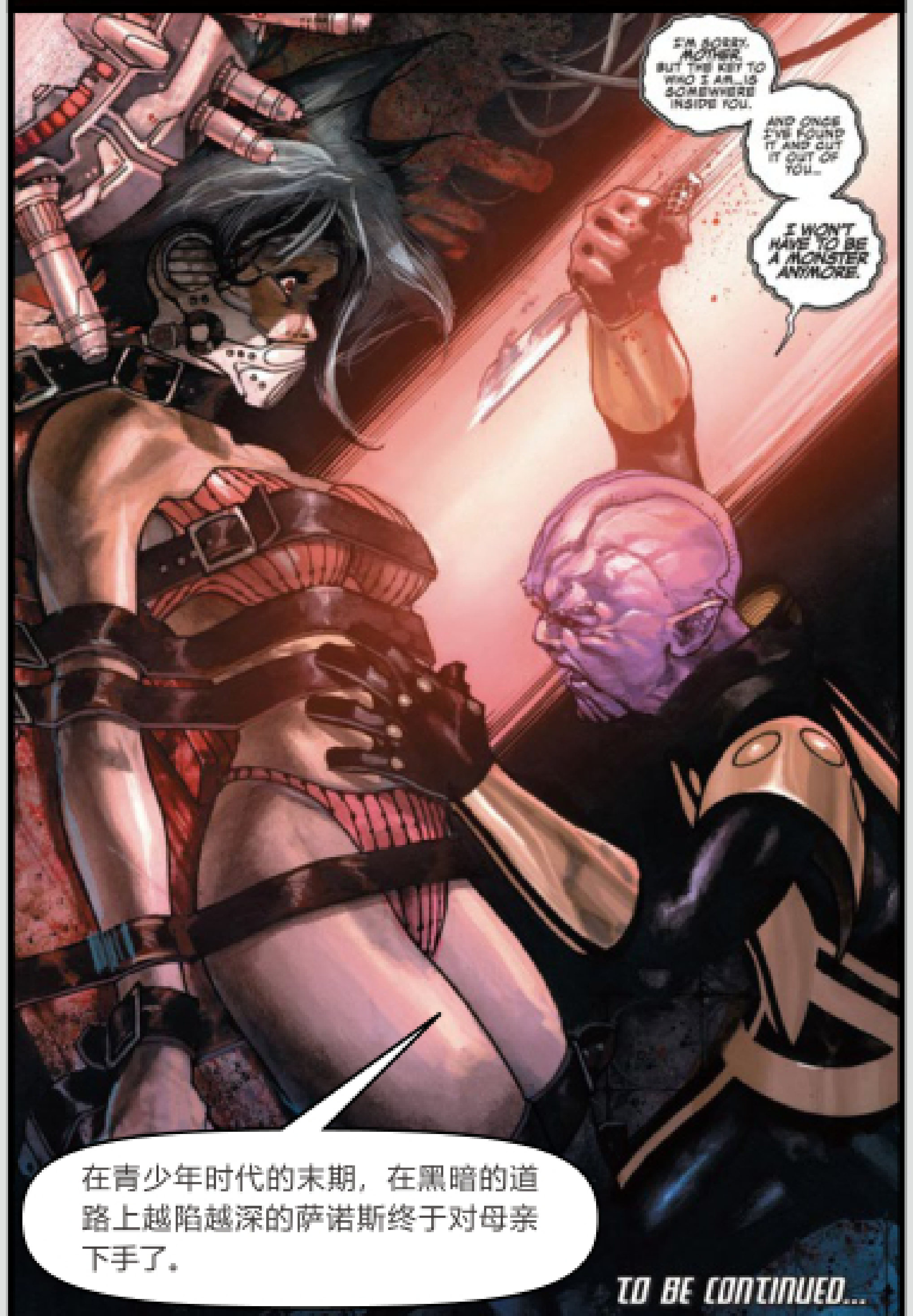
《灭霸 崛起》当中的第 1 期，就详细叙述了灭霸的诞生，他生于泰坦星，父亲是这颗星球的领袖 A'Lars，母亲则是和 A'Lars 一起开拓了泰坦星的 Sui-San，两者都是宇宙种族永恒族（Eternals）的成员。永恒族源自于地球，但是基因经过改造，所以生命更长并且拥有强大的力量，外形则仍然和人类相近。但是灭霸的基因出现了变异，明明是永恒族却有着紫色并带有皱褶的皮肤，更像是另一个和永恒族系出同源的宇宙种族：异变族（Deviants）。当然这并不能改变父亲对他的爱，A'Lars 并不在乎他的外表，并为他取名为萨诺斯（Thanos 的音译，“灭霸”为意译）。然而萨诺斯的母亲在看到自己的孩子后，却预见到了他日后会成为一个可怕的生命毁灭者，从而打算了结自己孩子的性命，但被 A'Lars 拦了下来。此后萨诺斯虽然缺少了母亲的爱，但仍然是在其他同族的善意包容之下长大——直到他开始被死亡女神盯上了为止。

而在电影的版本当中，灭霸的种族变成了更古典的漫画设定当中的泰坦族，是泰坦星土生土长的种族，他们不但体型比人类要大不少，也拥有着惊人的身体强度和力量——这一点可以从灭霸能够用肉体容纳六颗无限宝石的力量上看出来。但灭霸仍然是这个种族当中的变异体，有着不同寻常的外观。虽然电影里没有细说，但根据透露出的设定来看，他并没有被族人包容，而是作为一个被泰坦社会放逐的边缘人一步步艰难长大，这一点和漫画当中的设定有着不小的差别。

2. 成长过程差异：

在《灭霸 崛起》的故事当中，萨诺斯的成长其实是比较一帆风顺的——起码在他到达青少年时期之前都是如此，他或许外表独特，但其实智商过人，而且虽然心里对死亡有着一种独特的偏好，却并不是一个充满了恶意的孩子。是死亡女神化身为一位永恒族女孩，一步步把他引入到了他命中注定要走上的黑暗道路。她先是引诱萨诺斯害死了自己的三个童年伙伴，然后又鼓励他去屠杀啃食了童年伙伴的蜥蜴，让其逐渐变得偏激而自大，从而走上了绑架族人来进行人体解剖的道路，最终甚至为了搞清楚自己身体变异的原因，亲手杀死并解剖了自己的母亲。

而电影宇宙当中对于灭霸的成长过程几乎没有任何着墨，但从灭霸日后的行为动机看来，他显然没有被死亡女神影响过——我们甚至不能确定电影里有没有这个神明的设定。灭霸在泰坦星的处境或许因为外貌的关系而变得很艰难，可是他从本质上来说，还是心系着自己的族人和这颗星球的，所以我们可以推断他应该有着一位照顾他长大，并向他灌输了不少文化知识和正常社会观念的监护人。这个监护人有可能就是灭霸的父亲 A'Lars，但也有可能是其他角色，一切都还有待揭晓。



在青少年时代的末期，在黑暗的道路上越陷越深的萨诺斯终于对母亲下手了。



虽然电影宇宙当中灭霸早年的经历没有被真正展现过，但显然他过得并不容易，所以才拥有了无比现实而理性的性格和强大的意志。



电影中对灭霸收养盖莫拉过程的呈现，展露了这个角色人性化的一面。

3. 行为目的差异：

随着《灭霸 崛起》的故事推进，萨诺斯在犯下弑母的罪行之后，逃离了泰坦星，前往某些混乱的星系躲藏起来，并一路长大成人，甚至还娶妻生子。但他只是在这个过程当中越发对自己的基因变异感到不解，因为他的孩子都长得更像母亲一方，基本只有肤色和他相近，而且都健康而强壮。他变成了海盗的头领，也变得无比强大，却发现自己似乎永远无法满足，直到他回到母星，才想起了自己惟一爱过的，就是在小时候一路引导他的死亡女神。这位女神答应自己会成为灭霸的爱人，但却对他提出了可怕的考验：萨诺斯需要去杀死自己那数之不清的妻子和孩子，一个不留。

这残酷的行为只是萨诺斯彻底堕落的开端，他为了取悦死亡女神，完全随机地选择自己的屠戮目标，此时他虽然还没有被完全视为日后我们所熟悉的灭霸，但也闯下了“疯狂的萨诺斯”（Thanos the Mad）这一凶名。而真正让他成为灭霸的，则是死亡女神对他的终极考验——萨诺斯必须要屠戮自己的母星，来让她感到满意。萨诺斯几乎杀死了所有的人，只余下他的父亲 A'Lars 被饶得一命，却永远深陷在当时无法察觉自己儿子疯狂本质的愧疚当中。至于随后成为了灭霸的萨诺斯想要屠戮半个宇宙的行动虽然没有被记载在《灭霸 崛起》当中，但明显也是为了取悦于自己惟一的情人：死亡。.

相比起来，电影版的灭霸行为看似疯狂，实际上则是非常理性。他在自己母星遭遇到人口过度增长危机时，就提出了一个非常残酷但极其有效的手段：随机杀掉星球上的一半人，从而快速解决人口过剩的问题。这个过于纯粹理性的提议自然没有得到通过，但随后人口过剩问题最终导致了泰坦星内战爆发，个体力量强大的泰坦们为了生存自相残杀，让一个美丽的星球变成了《复联 3》里我们看到的废墟。因为自己当时无力执行这一手段而深感遗憾的灭霸决定用这一方式来拯救宇宙中的其他星球，从而一步步靠着征服和强权统治，变成了宇宙中的一霸，并最终靠着寻找六颗无限宝石，来实现了自己这一目的。先不管杀掉一半人这个决定是否真的符合实际，但起码灭霸有这个魄力和决心去实现自己的想法，并且为之而坚持到最后，所以比起漫画版当中的为爱而狂，电影版的灭霸要显得更有深度，也更能让人理解其行为的逻辑，从而摆脱了一般漫画反派的刻板印象。

在漫画当中，关于灭霸的故事仍然在继续，但这一角色的特征也在某种程度上被定型了，而当他的行为模式变得可以预料，那他作为一个反派时能够带给读者的观感体验也就随之而开始下降。《复联 3》的成功之处，就是用一个新的角度读解了灭霸这个角色，他不但在重重阻挠之下达成了自己的目的，而且也并不吝啬于付出代价，正如他在电影里最后和小时候盖莫拉的幻影对话里所说的那样，为了用他自己的方式拯救宇宙，他已经付出了一切。他的强大并不体现在力量和智慧上，也不是体现在嵌满无限宝石的手套上，而是体现在了无比坚定的决心和意志上，这也是灭霸最可怕但也最有魅力的地方。



为了取悦死亡女神，萨诺斯杀死了自己的第一任妻子和第一个孩子，然而这只是他无尽杀戮的开端。



在蛊惑了萨诺斯如此之久后，死亡女神终于在他面前现出了自己的真身，并要求萨诺斯屠戮他的故乡。

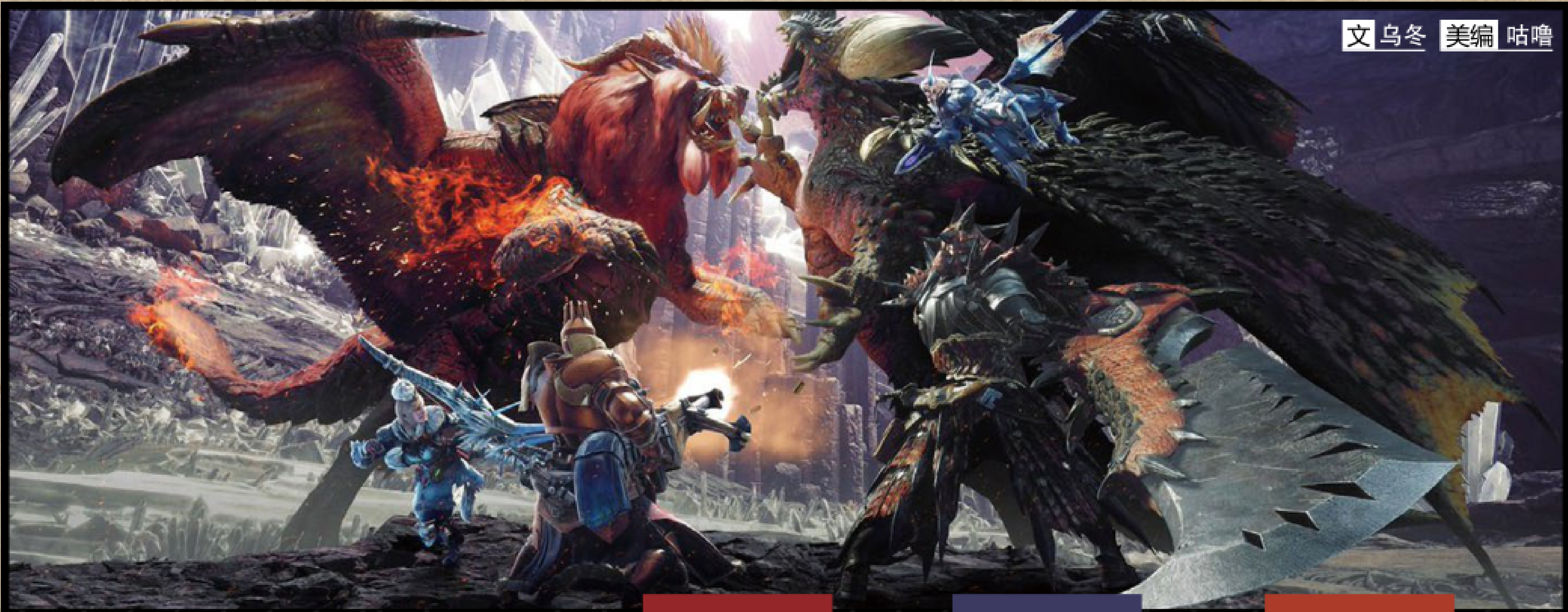


电影中灭霸正在用现实宝石的力量还原出泰坦星原本的模样。



《复联 3》中的灭霸最令人印象深刻的并不是他的力量，而是他的魄力。

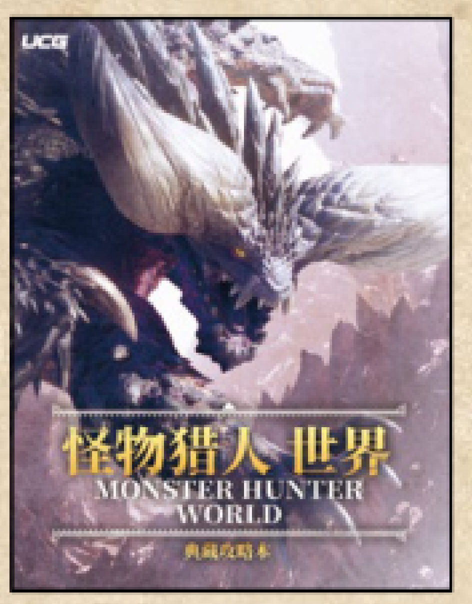
文 乌冬 美编 咕噜



猎人集·会·所

最近没有大型的活动，活动任务的内容以复刻居多，新的有《鬼泣》的联动任务 Code：Red，可以获得《鬼泣》主角但丁的套装和武器，不过配信的时间很短，错过的话只能等复刻了，另外斗技场的挑战任务更新了两个和《街头霸王 V》联动相关的，可以获得樱和杀意隆的套装。

借前言顺便打个广告，由 UCG 出品的《怪物猎人 世界》典藏攻略本现已火热上市，请各位读者多多捧场！



近期活动任务/挑战

Code：Red

第一次配信到 5 月 11 日为止。在斗技场讨伐 4 种红色怪物的任务，分别为蛮颚龙、惨爪龙、火龙和炎王龙，由于是逐个出现，所以难度并不高。任务报酬中可获得红魂石，用来打造但丁造型的防具“但丁 α”以及武器“但丁的魔剑”，每件防具需要 1 个红魂石，武器需要 2 个红魂石，想全部做齐共需要 7 个。



大胃王们来了

复刻任务，在古代树森林狩猎 2 头大凶豺龙，报酬中可以获得较多的大凶豺龙素材。



调查（蛮颚龙、苍火龙）

在古代树森林狩猎一头蛮颚龙和一头苍火龙，两只都是历战个体。这个任务可以获得较多的 HR 点数，想提升 HR 的话不妨重复刷此任务。



共斗鸟×鸟

25 号开始的复刻任务，在斗技场狩猎搔鸟和眩鸟各一头。任务报酬比较容易出鸟龙种素材。



暴动亦如是

在大蚁冢荒地狩猎角龙和黑角龙各一头的活动任务。任务报酬比较容易出角龙素材。



荒野的波丽露

25 号开始复刻，大蚁冢荒地的大小金冠救济任务，任务中出现的怪物都比较容易出大小金冠，包括搔鸟、土砂龙、泥鱼龙雌火龙和角龙，以上这些怪物还没有出大小金冠的玩家可以试试这个任务。



乱樱春浪漫

第一次配信到 5 月 17 日为止。和《街头霸王 V》联动的挑战任务，内容是讨伐一头樱火龙，任务一共有 3 个，区别在于武器不同，选择自己顺手的武器来打即可。报酬中获得的“SF Ⅴ票Ⅱ”可用来制作整套防具“樱 α”系列。



脉动，本能

同样是 25 号开始的复刻活动任务，在龙结晶之地狩猎一只历战恐暴龙。任务报酬比较容易出龙脉石、污秽的龙脉石和闪耀的龙脉石。



意识到杀意波动的龙

到 5 月 25 日的《街头霸王 V》联动的挑战任务，任务内容为讨伐一头灭尽龙，任务有 3 个，对应不同的武器。任务报酬中获得的“SF Ⅴ票Ⅱ'”可用来制作整套防具“隆 α”系列。



独立之光

这届比赛的主题难得地回到了以往天马行空的风格，主题为“由两个不完整的游戏主题组成的游戏”。因此这届比赛出现了大量混合型游戏，要不就是两个不同的游戏类型，要不就是两个不同的游戏混合成了一个游戏。“游戏”本身也没有局限在了电子游戏，一些现实中的卡牌、TRPG（就是大家俗称的“跑团”）甚至是俄罗斯转盘也被应用了这次的游戏创作当中。接下来就让我们来看看这次又有哪些脑洞大开的参赛游戏吧。

文 三日月 美编 NINA

0.5+0.5 ＞ 1 “Ludum Dare 41”部分游戏介绍



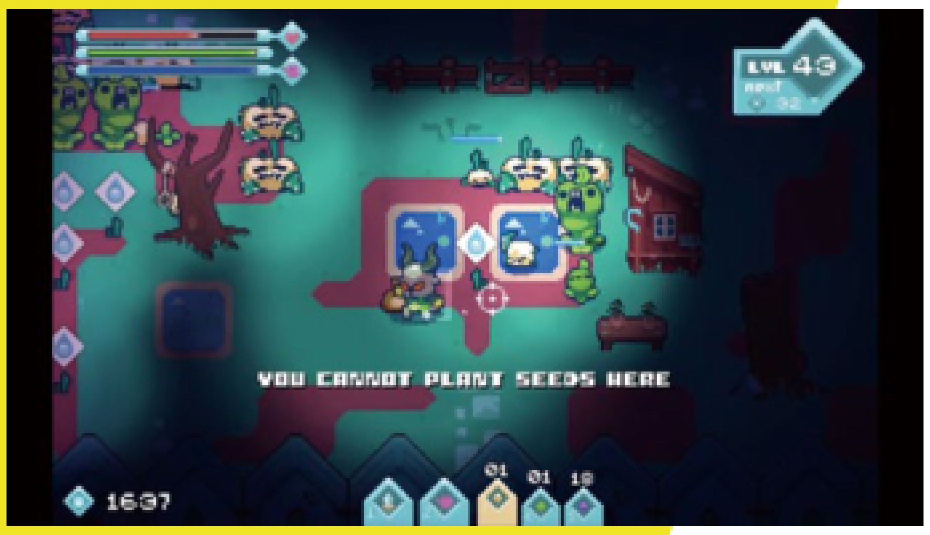
没有怪你自己不会种吗？——Dark Soil

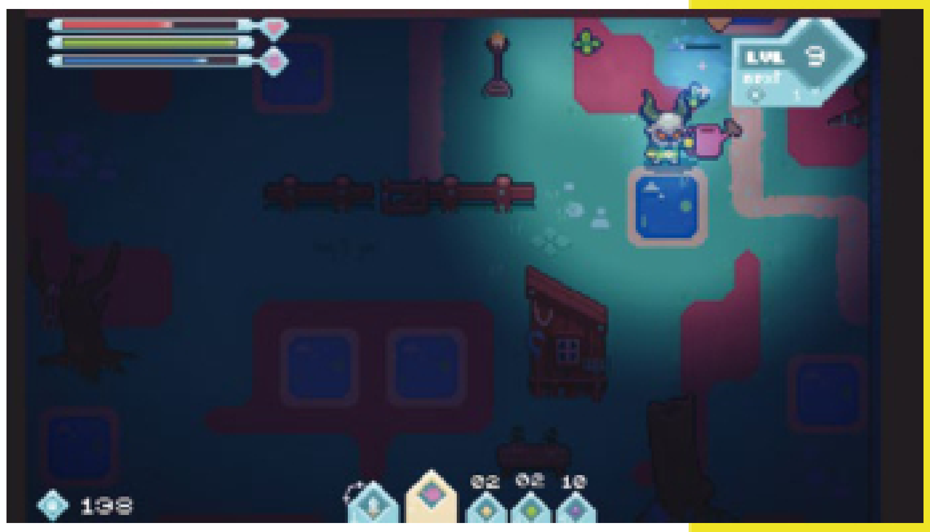
作者：Pietro Ferrantelli，and zguerrero
组别：72小时（第一名）

由于比赛主题非常适合用来开脑洞，因此本次比赛中出现了很多很有创意但同时也非常好玩的游戏。先不说游戏主题，光从游戏标题来看，相信有不少玩家已经猜出本作玩了哪个游戏的梗。是的，就是《黑暗之魂》。不过从游戏的实际体验来看，除了开始那个熟悉的篝火

以外，游戏的玩法和《黑暗之魂》其实没什么联系。

玩家在游戏中要做的事情非常简单：种田、打怪、升级，然后继续种田。这三环是紧紧联系在一起的，游戏中所有的怪物都需要玩家“种”出来，埋下种子然后浇水，怪物就会源源不断地“长”出来；每次种植成功或者击杀怪物，玩家都能获得灵魂，灵魂越多，玩家的种子就愈多，角色等级也会慢慢提高；等级提升后玩家的能力会提高并获得新的武器（农具）；玩家种的地越多，升级就越快，然而场上的怪物也会变得越来越多，玩家的处境也会变得越来越危险。总的来说本作非常好玩，可惜的是由于时间的关系，游戏只有一个无限模式，怪物种类也只有三种，刷到后期玩家会逐渐失去动力。但对于一款 72 小时就弄出来的独立游戏来说，本作的素质可谓是鹤立鸡群。



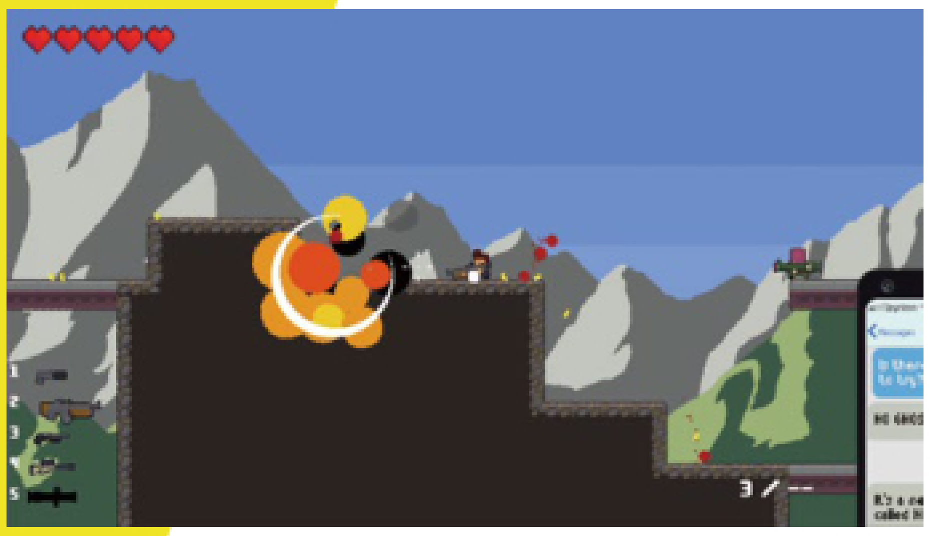
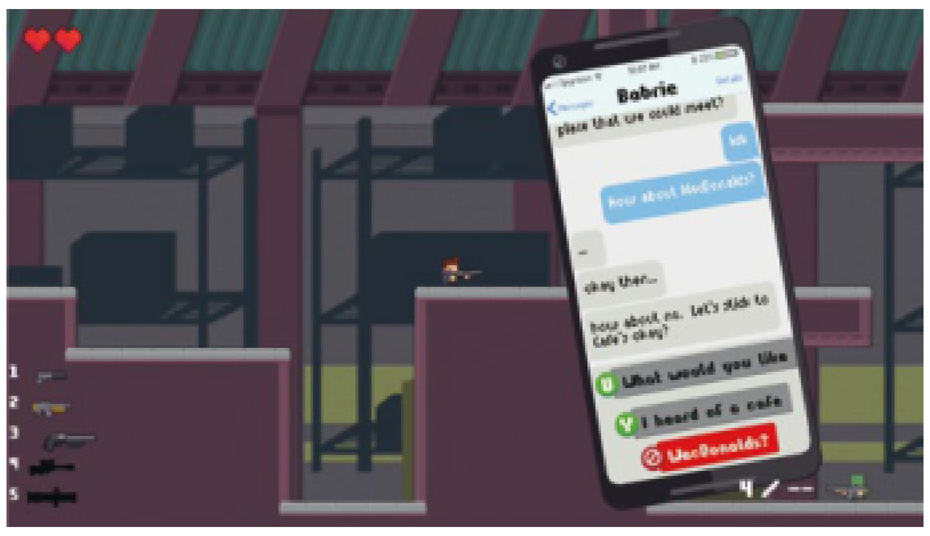
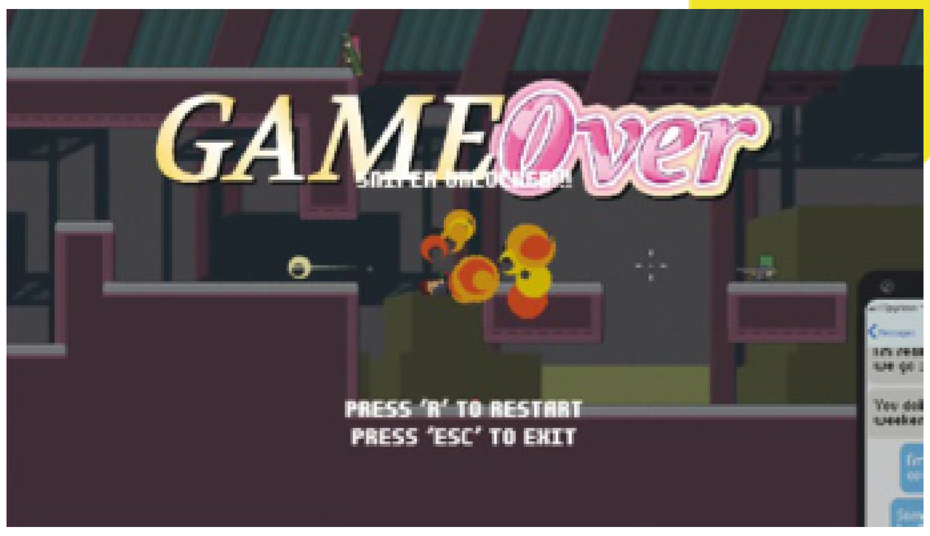



能杀死你的除了子弹，还有不回女友短信——OOBoyfriend

作者：cileth，SamStallion，RoyalSoup，，alphazeba
组别：72小时

本作是本次比赛中，笔者试玩过的游戏中完成度最高的一款。游戏类型为常见的横板过关，玩家扮演一个特工，目标是拿到每一关关底的公文包。中途自然会遇到各种各样的敌人，玩家需要利用武器消灭他们才能继续前进。如果本作的玩法仅限于此，那么它顶多就是一款常见的横版动作游戏而已。然而这次，你除了需要注意飞来的子弹以外，还需要时刻留意你自己的手机。

作者非常聪明地将横版动作和文字恋爱类游戏结合在了一起。在游戏过程中，特工的女朋友会时不时发短信过来。短信内容多是一些比较无聊的内容，例如“你平时喜欢干点什么”、“喜欢喝茶还是喝咖啡”或者最简单的一句“嗨”，玩家不仅需要及时回复，回复的内容也需要细心斟酌。不及时回短信的话玩家的 HP 会降低，而一次成功的回信则能回复 HP。英文水平过关的玩家可以在短信内容里发现很多好玩的地方，例如特工在枪林弹雨回复女朋友短信时还不忘用上颜文字；特工隐瞒自己的真实身分，女朋友一直以为他是个地理学家等等。

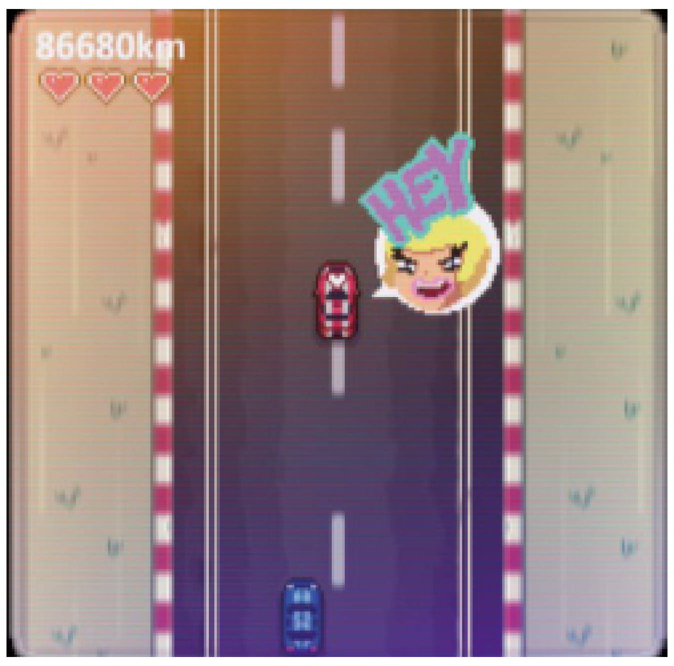
友谊的赛车，说超就超——Tomodachi no Race

作者：Thomas Lean，Vlashikito
组别：72小时

首先从设定上来说，这是一个非常胡扯的游戏。玩家扮演的赛车手需要去阻止一个叫 Dr Remzo 的大反派去取得冠军，要不然大反派就可以获得冠军奖金然后用这笔钱占领全世界。比赛的全路程为 100000 公里，而按照游戏里的表现，玩家的赛车每秒能跑个几百公里……

本作和 FC 游戏《火箭车》非常类似，玩家在不断前进的途中要躲开前方的车辆。虽然从正面撞击来车会扣 HP，但只要从侧面撞击就能回血。然而作为参赛游戏之一，本作注定不会走寻常路。







玩家在前进过程中会遇到对手并和他们对话，对话里玩家需要做出选择，根据不同的选择，故事会走向不同的结局。如果一切顺利的话，玩家最后还需要和大反派来一场正面对决。你问最后主角靠什么击败大反派？那当然是“Tomodachi”（朋友）啦。

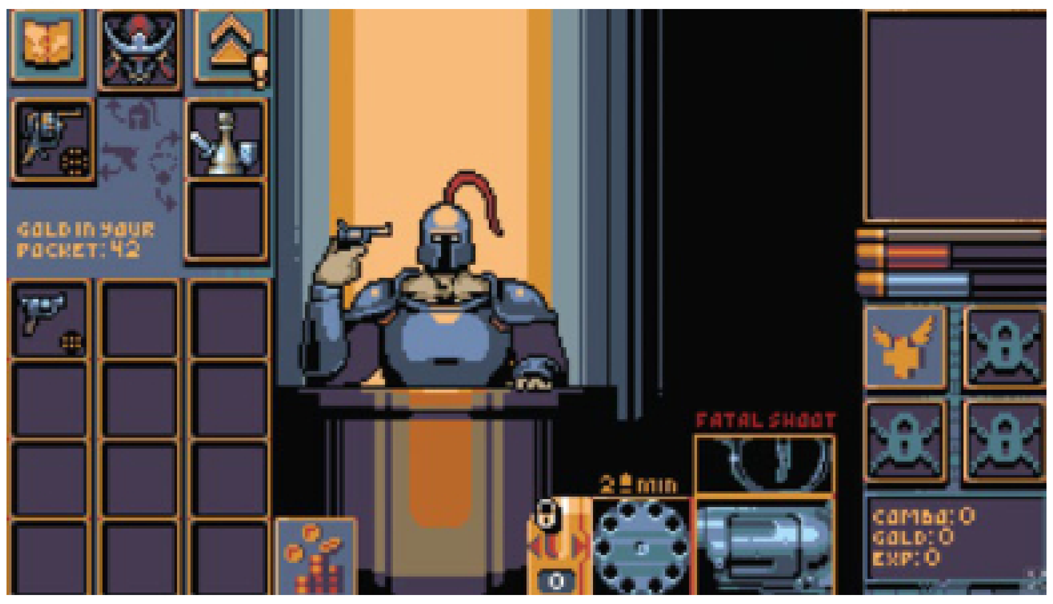
赌命骑士的冒险之旅
——Roulette Knight

作者：Finlal
组别：72小时

游戏结合了角色扮演和俄罗斯转盘两大要素。无论是想要提升等级还是推进旅程，玩家都需要玩俄罗斯转盘。和现实的俄罗斯转盘一样，玩家可以自由选择塞进弹仓的子弹数量（只要你愿意，塞满都可以）。甚至开完一枪后，玩家还可以选择继续扣扳机。子弹越多，连续扣扳机的次数越多，玩家不中枪后所能获得经验值就越多。经验值到一定程度后玩家就能升级，升级就能学习新技能，“战斗胜利”后获得的金钱还可以用来购买装备，例如更硬的头盔什么的……

为了保证游戏的可玩性，本作自然也不会让玩家去赌命。一颗子弹并不会杀死玩家，但随着探索区域的深入，子弹的伤害以及玩家需要装弹的子弹数量也会增加。除了碰运气，玩家还可以通过换装备来提升自己的生存几率，除了前文提到的头盔以外，还能使用魔法来回复自己的 HP、预知下一次子弹会不会射出，再或者更简单粗暴一些，换一把弹仓大一点的左轮手枪也是可以的。







▲不得不说，玩家扮演的骑士的头还挺硬的……

横版动作游戏？不，这是一款卡牌游戏
——Dragoon Drop

作者：jhandsy，Jones，backontheteam
组别：72小时

这是本届比赛中另一个完成度较高的作品，本作将横版动作游戏和回合制的卡牌游戏结合在了一起。玩家的所有行动，诸如基本的攻击、跳跃，或者将敌人挑空然后攻击的进阶行动，都是通过使用卡牌来实现。而所有的一切都是以回合制的形式推进，只要玩家不动，场景内的敌人和陷阱也不会动，玩家可以冷静地根据当前形势来选择下一个行动（卡牌）。

除了出色的美术风格以外，本作还非常好玩（毕竟这才是最重要的）。除了一些最基本的卡牌以外，其余大部分卡牌的功能都不止一个动作，例如冲刺可以移动两格，刺击则是前进一格然后攻击；还有一些卡牌游戏中必不可少的功能牌，例如过牌和弃牌等等。利用敌人和特定卡牌，还可以使出一些卡牌没有的动作，例如利用“刺击”的移动效果，踩到敌人的头上后发动二段跳。







绝地“球”生
——Soccer Battle Royale

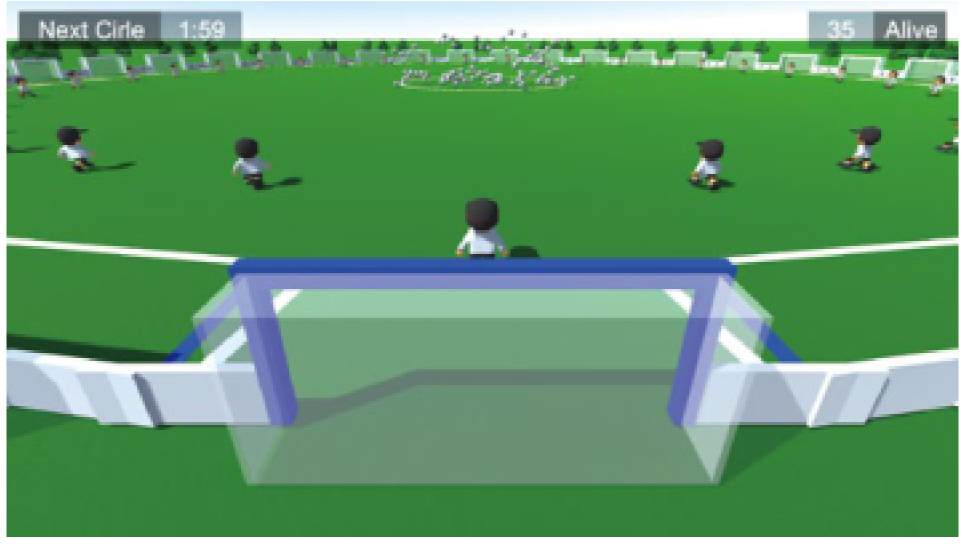
作者：ditze
组别：48小时

当笔者第一次看到这个游戏的时候，就不禁有点跃跃欲试了。毕竟先不说好不好玩，光是“足球 + 大逃杀”的组合就已经足够吸引眼球。不过既然是 48 小时的作品，玩法自然也不会复杂到哪里去。每局游戏开始后，100 个球员分别对应一个球门，球门与球门间连成一个圆圈。与此同时 100 个足球（笔者也没数过，但足球的数量非常多）会生成在中央区域。玩家所要做的事情就是保证自己的球门不失。

和大逃杀游戏一样，随着时间的推移，球场会逐渐变小，球员之间的攻防战会越来越激烈。玩家可以选择主动出击，或者待在原地不动，优先保证自己不失球。比较可惜的是本作的操作比较蹩脚，除了移动以外只有一个射门的操作，而射门本身也非常捉急，经常会把球踢向奇怪的方向。

另外本作的 AI 非常简单粗暴，在最高难度下，比赛开始后你会惊奇地发现其余 99 个球员都会不约而同地朝着玩家的球门冲……话虽如此，游戏本身还是非常欢乐的，如果有多人联机那就更好了。





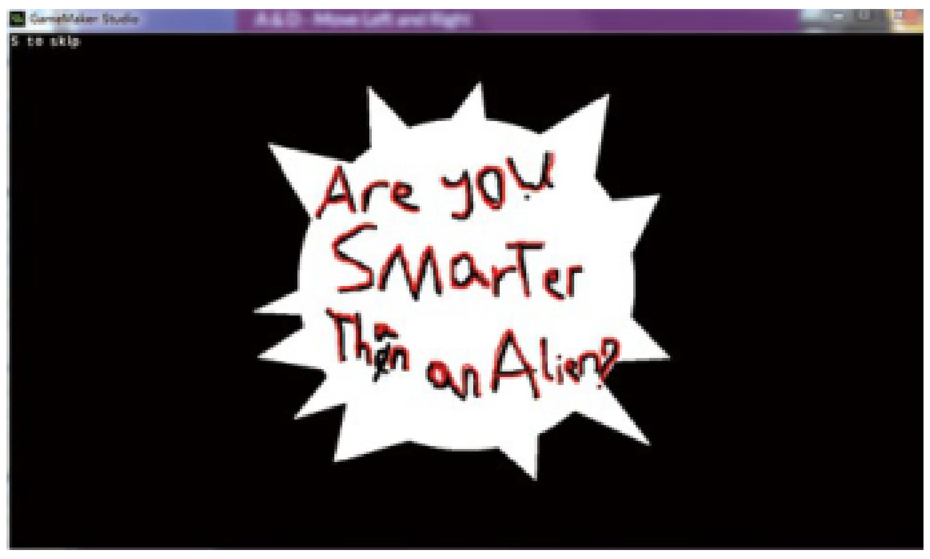


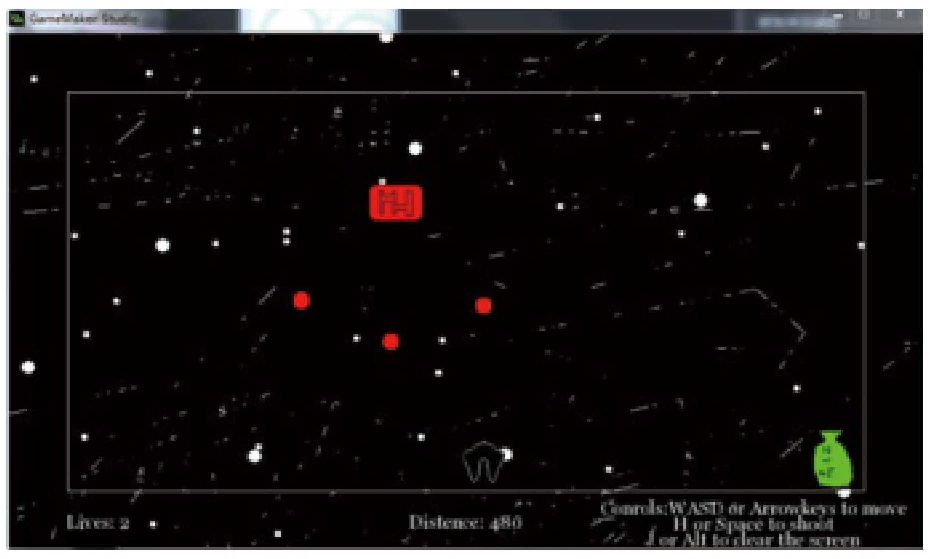
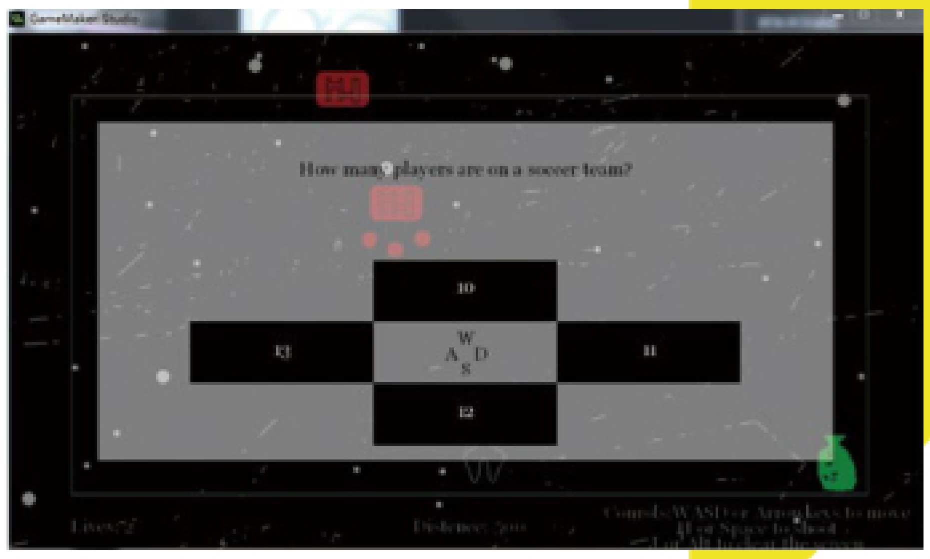
操作不够，智商搭够——Are You Smarter Than An Alien?

作者：smallboss
组别：48小时

每届比赛无论主题是什么，每个组别评分最高的游戏特点都是有规律的。72 小时组别里，完成度越高的游戏，评分就越高。而 48 小时组由于时间紧，大部分游戏会在画面和玩法丰富度上比不上 72 小时组，此时创意就显得更加重要了。然而给 Ludum Dare 比赛评分的人几乎全部都是一些非业内人士（用户注册门槛为 0），因此在这个环节，“欢乐度”成为了一个评判的标准。

《Are You Smarter Than An Alien？》就是这样一款符合大众“审美”的游戏。虽然游戏的总评只评到了 21 位，但在其余六项评比中，其中 4 项都是名列第一，只是 Mood 这项评分拖了总评后腿而已。这是一款结合了射击以及益智问答的游戏，在一般情况下，游戏的玩法和一般射击游戏毫无区别。然而当玩家中弹后，玩家就需要回答一条问题，问题内容几乎囊括了所有学科（当然，难度大多都不高）。回答对了逃过一劫，回答错了立即坠机。比较恶搞的是，这游戏还有“保险”设定，功能同样是清屏，只不过玩家每次触发保险都需要回答一条问题。而问题是固定的，那就是“你认为这个游戏好玩吗？ A：是的，B：同意，C：非常同意，D：好玩极了……



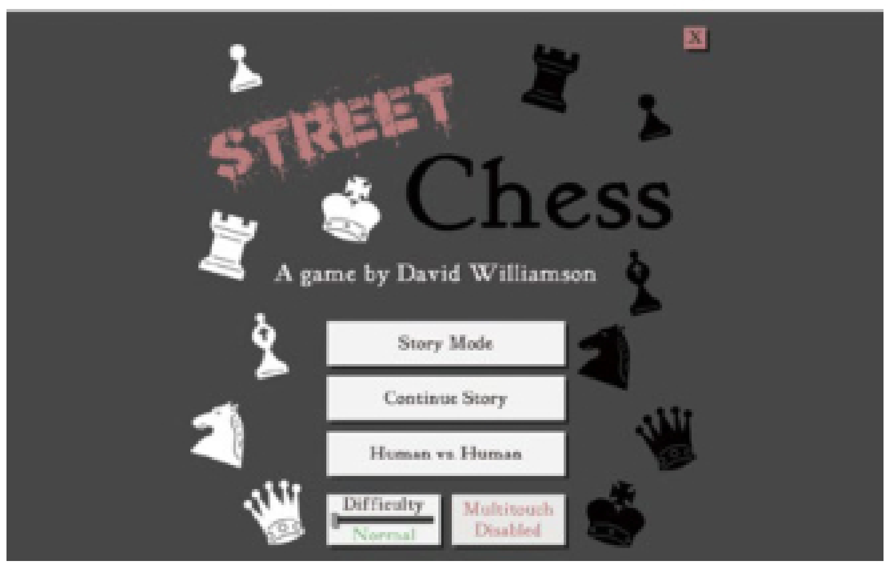



兵贵神速，国际象棋也不例外——Street Chess

作者：OddballDave
组别：48小时

这是一款非常胡来的游戏，作者将国际象棋和即时战略游戏结合了起来。乍一听有点让人摸不着头脑，但只要笔者解释一下玩法想必大家都会明白：规则和国际象棋一样，只不过不是回合制而是变成了即时制而已……说白了就是，只要你手速快，棋技差点也没问题。

当然，由于换成了即时制，其中一个原有的规则还是要改一改的，那就是“将死”不复存在，玩家需要实实在在地干掉对面的王才能赢得游戏。游戏实际玩起来非常的手忙脚乱，但在上手后反而难度不高，毕竟在瞎搞这一点上，AI 可比不上人类。本作另外一点比较好玩的是作者还专门弄了一个 iOS 版，可以让玩家在触控屏上游玩，甚至支持双人对战。虽然由于设备问题，笔者没有尝试这个版本，但两人对战的话，能够混乱到什么程度可想而知。





▲在本作的故事模式下，玩家所遇到的所有对手都是象棋的名字。

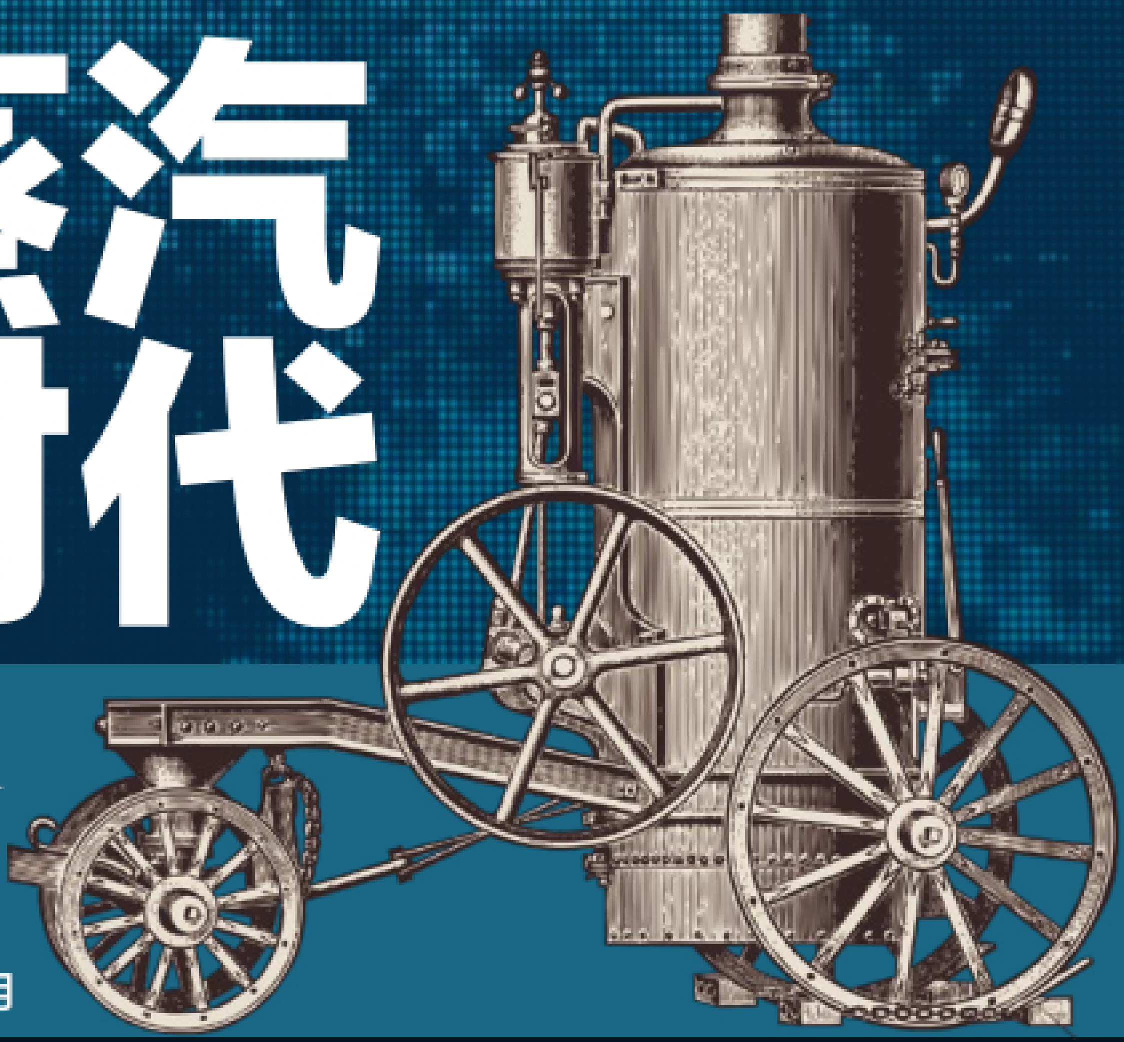
结语

细心的读者可能会发现，这期独立之光的“Ludum Dare 41”竟然没有题外话部分，原因非常简单，那是因为笔者懒……不对，是因为站长 PoV 最近依然忙于更新站内的评分系统，而没有时间跟大家聊聊近况或者比赛状况。

这次评分系统和上次又作出了一些微调，但问题依然没有得到解决。高素质的游戏会因为获得的评价数不够（亦或者是给予评价的游戏不够）而导致排名偏低，例如上文中《Are You Smarter Than An Alien？》虽然评价很高，但最终排名却排在相对较后的位置。站长自己也在努力改善评分系统，根据他的说法，这个系统会在这届比赛（也就是“Ludum Dare 41”）后继续改善。下一届“Ludum Dare 42”会在今年的 8 月 10 日开始，那么，让我们下一次“Ludum Dare 42”时再见吧。

STEAM AGE 蒸汽时代



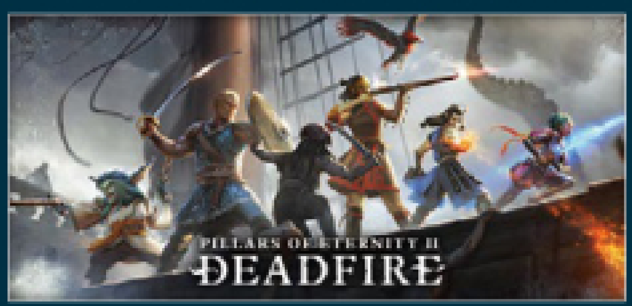


栏目主持
稀饭&三日月

在 Steam 这个平台上面，CRPG 这种古典的游戏类型一直都有着稳定的用户群体，而且随着众筹的兴起，原本一度因为市场变化而没落的这一类型游戏又迎来了属于自己的春天，而其中的代表性作品，就是曾经制作过《无冬之夜 2》和《星球大战 旧共和国武士 II》的 Obsidian Entertainment 推出的《永恒之柱》。这款作品甚至被视为是 CRPG 复兴的标志，但是因为《永恒之柱》有着庞大的文本量和大量的专业 / 专有词汇，却没有同步推出中文版，语言门槛颇高，从而有了“专八之柱”的恶名。但是随着其续作《永恒之柱 II 亡焰》的推出，这一外号也成为了历史，因为这款续作有同步推出中文版！本期蒸汽时代，我们就来谈谈这款全新的 CRPG 大作。

文 稀饭

这是加勒比——不，是《亡焰诸岛海盗 黑旗》



永恒之柱 II 亡焰

○体验更多《永恒之柱》世界观中的精彩故事

○带领自己创建的船队纵横亡焰诸岛海域

○几乎全语音覆盖的优质剧情体验

评价摘选：

老马宝莉——

一开始的时候我拒绝帮这些神明的忙，他们就把我转生成一只老鼠。然后游戏结束了，蹦出了制作者名单。♥♥♥♥ GODS。

游戏信息

类型：角色扮演
开发商：Obsidian Entertainment
发行商：Versus Evil
发售日期：2018年5月8日
用户测评：特别好评
是否有中文：有

游戏简介

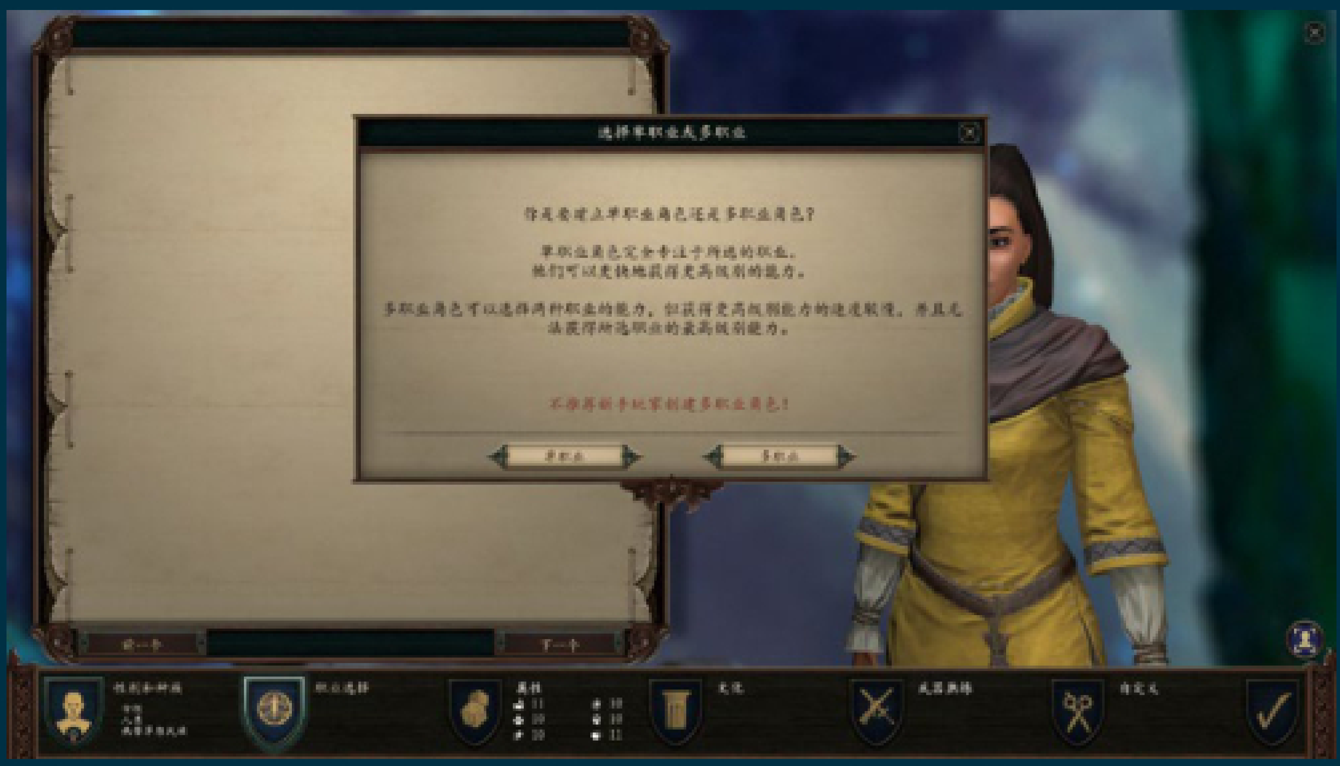
《永恒之柱 II 亡焰》（下文以《亡焰》简称）是 2015 年推出的 CRPG《永恒之柱》的续作，玩家将继续扮演故事当中的主角灵视者（Watcher），前往群岛林立的亡焰地区，追踪一位复活的神明留下的踪迹。

如果笔者没有记错，这款作品是 Obsidian Entertainment 推出的第一款中文同步游戏，考虑到这家开发商推出的作品中有中文的都不多（《永恒之柱》和《暴君》到现在都没有官方中文），可以说是一个非常巨大的进步。更奢侈的是，因为在众筹时颇为成功，这款作品做到了很多其他 CRPG 限于成本没法做到的事情——游戏中几乎每一个 NPC 都是有语音的，同类作品当中能够做到这一点的凤毛麟角，其中最广为人知的应该就是另一个 CRPG 标杆式作品系列：《神界 原罪》。

在此之上，《亡焰》相比起前作也有着一些新的变化，其中一个很重要部分就是加入了航海探索元素，在经过了一段开场剧情后，玩家便能够带领自己的船队在亡焰诸岛海域当中自由探索，游戏甚至为此加入了船队管



▲在图中的这一类主线剧情故事中，除了角色之间的对话，就连旁白都有配音，体验非常棒。



▲多职业虽然并不适合新手玩家，但却可以释放老玩家的创造力，让他们打造出一个更强大的职业组合。



▲主角的第三个对话选项写着“撇去肩膀上医德一抹蜡汁”，其中“医德”应该是拼音输入错误的产物，类似的情况在游戏中偶有出现。

理系统和海战系统，所以玩家除了关注角色的成长，也得在船只装备改良和船员成长以及舰队补给上面花心思。

相比起这些新元素，《亡焰》的战斗系统革新力度则没有那么大，基本延续了《永恒之柱》和《暴君》系统设定，并进一步深化了细节，例如游戏中加入了多职业和子职业的设定，给予了老手玩家堆砌战斗力和丰富战斗手段的选择。技能系统也得到了扩充，加入了更多能够让玩家在对话中拥有特殊选项的技能，例如“宗教”、“玄学”和“街头智慧”。同时游戏也支持玩家继承前作的存档和角色，没有存档可以继承的玩家也可以选择几个不同的前作剧情继承方案，或是自定义自己的前作存档。

在同伴方面，《亡焰》用的也是传统美式 RPG 续作的套路，游戏中会有部分来自于前作的人气同伴，包括精灵法师亚洛斯、人类战士艾多和神嗣圣骑士帕蕾吉娜，其他同伴则都是新角色，例如海裔游侠麦娅——她是前作当中海裔同伴卡纳的妹妹——以及看起来自命不凡的神嗣水塑师泰克胡等等，各个同伴有着性格上共同点和差异，而他们的言行也会影响彼此之间的观感，从而营造出一种动态的角色关系发展。

除了系统上有着改进，本作在画面上也有着一定的优化，场景、人物建模和法术特效方面比起前作都有所进步，但总体而言水准还是停留在 CRPG 层面的优秀，而且和同类作品中的《神界 原罪 II》比起来还是有一定的差距。相比起来本作在音乐方面的进步更为明显，虽然并不是每一首 BGM 都能给人留下深刻的印象，但整体的品质要优于系列前作。

不过尽管有很多加分点，《亡焰》也有着类似于前作的问题，在一些小细节上不太完善，例如玩家除了在升级过程中能够查看角色的战技树，其他时候都不能够查看，让玩家没法随时去规划自己的后续升级方向，类似的还有场景当中的捷径需要使用爪钩，但这种道具在对应的场景当中往往缺乏便利的获取途径，变相减少了玩家解决问题的手段，而且新加入的海战内容虽然新奇，但是节奏相对偏慢，如果玩家想要频繁进行海上掠劫和战斗，可能很快会发现过程变得极为重复而沉闷。

在此之上，本作最大的问题——或者说特点是把探索和支线任务的比重放得相对较大，却在主线故事上面着墨不足，整个故事的主线其实相对偏短，也没有太值得一提的战斗和场面，虽然不一定会让倾向于看故事的玩家失望，但作为一款游戏作品来说，内容的主次比例确有失衡的嫌疑。

而另外一个问题则是同步中文的角色扮演游戏中蛮常见的情况：部分翻译的质量不如人意，具体到《亡焰》身上，那就是主线翻译 90 分，到了支线身上可能只有 80~70 分，而装备效果翻译部分近乎是机翻，虽然总体而言不太影响游戏体验，但观感上的确令人不太舒服。

虽然细数起来有一些令人失望的地方，但在整体的水准上，《亡焰》还是非常优秀的，而且本作已经推出了 DLC 季卡，预定会推出三个后续 DLC，所以目前游戏身上的一些小问题，都有可能会在日后得到修正，不急于出手的玩家也的确可以再等一等，在游戏内容出全或是 Steam 夏季特卖的时候再出手。



▲游戏当中的法术光影效果还是相当华丽的。

UCG
全体小编们
欢迎您到读编往来做客

读编往来

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email：ucg@ucg.cn
邮编：730000



★再过 20 天就是 E3 2018 了，更要命的是，6 月 14 日，世界杯就会开幕！如果你是一位游戏迷兼足球迷，此时你肯定会大喊：真是太爽了！两个夜一起熬，简直超值有木有！

★相比 4 年前，如今编辑部里的足球迷数量有所上升，吃瓜群众数量貌似也有显著上升。不知道世界杯在我们的读者心目中的地位，是否又有什么变化呢？欢迎各位参与一下本期“读编往来”的小调查！

★从最近读者们的反馈来看，2018 年至今最受好评的游戏非《战神》莫属。更有不少读者表示，《战神》是他们最近购买 PS4 的一大原因。不知道《战神》接下来会不会有 DLC，想必很多人都和小编们一样，跪求圣莫尼卡出 DLC 骗钱吧？友情提示一下，UCG 出品的《战神 终极档案》现已上市，全系列攻略、文化、内幕一书打尽，不要错过！

★《塞尔达传说 旷野之息》攻略本大受好评，读者惟一的遗憾是没有料理图鉴。应广大读者要求，本期杂志特意制作了料理图鉴，另外还有最新的游戏研究。希望大家喜欢！

Email 天哪：编辑部的各位小编你们好，我是一个高一的学生，个人比较喜欢的是索尼公司的《瑞奇与叮当》系列游戏，不过我有一个小小的问题，那就是贵刊哪几期上有 PS2，PS3，PS4 版的《瑞奇与叮当》游戏介绍？个人非常喜欢《游戏机实用技术》，所以就想收藏一下，请帮我查一下吧，谢谢，在此送上诚挚的祝福，祝愿 UCG 可以越做越好，祝愿各位小编玩得开心。

六等星：杂志上 93 期有《瑞奇与叮当 2》的攻略，117 期有《瑞奇与叮当 3》的攻略，140 期有《瑞奇与叮当 死锁》的攻略，316·317 合刊是《瑞奇与叮当 全线突击》的攻略。专辑攻略方面《PS3 专辑》9 辑有《瑞奇与叮当 时空裂缝》，《PS3 专辑》16 辑有《瑞奇与叮当 四位一体》，《PS3 专辑》21 辑有《瑞奇与叮当 全线突击》，《PS3 专辑》26 辑有《瑞奇与叮当 HD 合集》。

编辑部游戏风向标

实况力量棒球 2018 | **3 人**

北山杉 乌冬 三日月

好想当一名每周做一休四的先发投手啊!

——在人生模式中玩着先发投手的北山杉在无尽的闲暇时光中感慨。

森喜刚国度 热带寒流 | **3 人**

余烬 三昧线 六等星

这森喜刚粗胳膊粗腿的，如此强健的身躯怎么会如此笨拙!

——面对《森喜刚国度 热带寒流》硬核的难度以及森喜刚操控的困难，余烬深感自己是手残。

微博 YOSHIHARA：不知各位小编听说了没有，最近有人在《塞尔达传说 旷野之息》里用塞尔达的 MOD 替换林克之后，不仅发现有公主的专属服装，而且换各种装都毫无破绽。不知道这是不是任天堂的阴谋呢？难道真有能操纵塞尔达公主的那一天?

纱迦：我也看到了这个视频，相信修改者是在 PC 上运行 Wii U 模拟器来实现这一效果的。虽然我也觉得挺震惊的，但是从演示者展出的视频来看，不换女装的塞尔达同样进不去女儿国，所以可以确信这只是一个 MOD，不是任天堂早就设计好的内容。（当然通过修改来实现塞尔达无障碍出入女儿国应该也不是什么难事。）不过对于《塞尔达传说 旷野之息》这样的神作来说，玩家最担心的问题应该是“是不是再也没有 DLC 了？”如果老任真出个《林克传说 旷野之息》，不管别人怎样，我肯定是要买爆的!



▲除了塞尔达，外国玩家的 MOD 还玩出很多花样来。

Email ElleysenMont：各位亲爱的 UCG 小编你们好，我是 UCG 的老读者了，从你们创刊一直看到现在，看着你们的杂志价钱一直从 9.80 元慢慢升到 12 元一本，然后再到现在的价钱我看着也非常替你们高兴！我更喜欢这样，价钱虽然提升但量也跟着更足了，每每拿着一本厚厚的杂志真的很心满意足，比起很多香港的杂志卖 20 港币左右却薄薄的顿时我觉得我们国内的读者很幸福，虽然我也理解香港等地的物价很高，但每个月可以慢慢细嚼 UCG 小编的产出那是非常 Enjoy 的事情啊!

我很喜欢玩电玩，也很喜欢看你们的杂志，哪怕后来我移民到新西兰之后我在那边也经常托熟人帮我把杂志带过来，哪怕杂志超重（累积起来一起带，不单止游戏机实用技术，还有掌机王，游戏人以及一些游戏系列的专辑等）我也甘愿付出远超杂志费的超重托运费，所以在新西兰的 13 年中都是 UCG 陪伴着我的。后来工作自己赚钱后，凡是 UCG 出的刊物我都一律购买，因为要我每半个月才看一本你们的刊物实在隔的时间太长，所以后来你们出版的《世界吉尼斯纪录游戏版》2016-2018，《塞尔达传说荒野之息攻略》，《怪物猎人世界》，《黑魂画集》，《次世代》《战神》《鬼泣》等等都不落下。

这里我提个小小意见，我觉得你们可以继续出版 XXX 游戏系列的专刊（当然最好是那些有历史沉淀的系列最好），特别是可以等该系列几周年生日时推出，比如前几年的《最终幻想 20 周年特辑》以及《传说专辑》就很好。

建议你们以后可以出版《GTA 专辑》（好歹也二十几年的系列了），《塞尔达传说全系列专辑》，《勇者斗恶龙全系列专辑》（这些通通都是 30 年出头的游戏系列啊！！！试问有几个游戏有 30 年的岁月？难道不值得拥有自己一本系列专辑专刊吗？？？）等等。这些刚过了自己的 20 或 30 周年的游戏系列都可以给它们出个系列专辑啊，我相信肯定有很多粉丝捧场的，比如我，所以销量方面你们也无需担心。真的很期待会有这些游戏系列的专辑啊，我一定会第一个购买的!

稀饭：每次看到有海外读者给我们来信就特别感动，尤其是买实体书的读者，真可谓是千辛万苦就为了给我们捧场，尤其是香港读者那就更不容易了，还得克服繁体字和简体字之间的阅读障碍，真爱啊，我们几位在编辑部的老广还是要跟你说一声：多谢晒你咁多年一直支持!

宇宙人：多谢晒你咁多年一直支持!

三日月：多谢晒你咁多年一直支持!

乌冬：多谢晒你咁多年一直支持!

昴星团：多谢晒你咁多年一直支持!

果汁：多谢晒你咁多年一直支持!

纱迦：没想到这么一数起来，编辑部里的大吃省人还是蛮多的啊，采访一下哪尼和苍穹两位胡建人对此有什么感受?

哪尼：瑟瑟发抖!

苍穹：口下留情!

余烬：放马过来!

北山杉：楼上咱们两个四川的不要凑热闹了吧，而且广东人不是不吃辣嘛?

秋沙雨：我广西人吃哦！（斜眼）

六等星：江西人表示夹在中间惊恐万分！（手动滑稽）如果客家话能不能暂时装成友军?

水无月：然而据说广东人饿起来连客家人都吃!

马修：看来最后只有我这个东北人可以活下来?

梦叶：我觉得大吃省迟早是会横扫全国的，有地域相连的都不安全，要不我们还是躲去台湾吧。

胜负师：趁着大家在玩省会斗兽棋（广东人应该就是象咯？）我回答一下读者大人的建议，其实我们一直都有在出一些经典游戏系列的专辑，之前读者大人提到的《战神 终极档案》就是我们的最新产品，其他的游戏系列我们也会陆续推出，当然了，一般是会配合新作推出的时候来制作，也算是顺水推舟，所以大家在看到一些经典系列推出新作的时候，就要记得去 UCG 商城看一眼，说不定“《终极档案》系列”的新产品，就已经在预售了哦!

Email 炎焰君：不知不觉已经 20 周年了，感觉 10 周年还历历在目。即便是网络如此发达的年代，我依旧坚持购买纸媒，无他，攻略方便而已。因为纸媒对照着玩游戏真的很方便。最近在玩战神，也真是多亏 UCG 的攻略，不然好多东西靠我自己摸索怕是 100 个小时都打不完这游戏了。虽然网络发达资讯传递的更快，但是网上很多攻略的质量简直是简陋的不行，以前玩神海时候就被坑过，根据描述找了半天找不到，后来 UCG 到了之后对照着很快就找到了。所以 20 周年之际，别无所求，只望 UCG 能够继续提供高质量的游戏攻略和研究。

六等星：不得不承认如今在网页上撰写攻略要比书本上方便许多，不仅能够使用视频、动图来表述一些文本不好表达的内容，并且可以随时修改错误的部分，但同样正因为有了这几个优点，大部分人也会因此对自己写的内容不太上心，心想着“反正能等发现错误了再修改”，然而基本上就摆在那里不会再更新修正了。反倒是由于书本的不可修改性，所以我们每一篇攻略都精益求精，在攻略整合的方便程度上来弥补时效性的缺点。

但毕竟杂志还有印刷运输等等其他的步骤，制作周期偏短，如果杂志期刊的攻略有一些缺乏时效性的地方还要请各位读者多多包涵了。



UCG 观影团之 复仇者联盟 3



与游戏恰恰相反，对于电影我是属于比较随性的观众，并且漫威十年十几部电影一路走来，硬要指出《复联3》哪好哪坏或是感悟还是挺困难的，主要关注点还是“爆米花”特效与剧情的走向，无论是哪一方面都令人震撼。虽然之前就已经被剧透并看到了网络上的哀嚎，但实际看到后心中可以说毫无波动，很显然部分角色的死亡只是一个伏笔而已，不过也成功勾起了我期盼后续剧情的好奇心，是时候补完《神盾局》的第五季了。



虽然《复联3》我并没有被明确的剧透，但从舆论整体的氛围上其实大概也能猜到结局的走向了。以至于在看完电影后，给我的感觉反而是“就这样而已吗？死的人好像不够多啊”（笑）。这倒也是一种另类的出人意料了。对于我个人而言，这类超级英雄电影基本上都划归爆米花片范畴，看完《复联3》，一桶爆米花也见底，可见确实是合格了。毕竟动作特效、故事节奏和几个恰到好处的笑点都无可挑剔，虽然剧情上还是有些不合理的地方。而且现在下结论还太早，《复联3》究竟好不好，得等《复联4》上映后才能知道嘛。



因为正式观影前已经多多少少被剧透了一些（什么《闪之轨迹3》剧场版啊，《灭霸1》之类），对于最后的展开其实早已有心理准备，甚至可以说我们相信《复联4》里超级英雄们肯定是有能力扭转局势的，至少最终结局肯定是不用担心。真正一言难尽的地方，倒不如说是为了剧本的展开而强行给我方角色按上降智光环，不少角色的塑造得可以算是OOC（out of character，做出与先前作品形象和设定不符的行为），这些可以说是让人比较难接受的点吧。



二刷之后琢磨了一下，终于很确定这部片子其实真正的名字是《灭霸 无限战争》，讲述了泰坦星的英雄灭霸为了拯救宇宙，不惜克服种种困难集齐无限宝石的过程。期间他受到了以复仇者联盟为首的众多异见者的阻挠，认同他理念的几位同志如乌木喉和黑曜猎手都纷纷倒在了拯救宇宙的道路上。灭霸甚至被自己的两位养女卡魔拉和星云背叛和暗杀，最后还不得不亲手杀死了卡魔拉，他自己最终也在战斗当中被雷神索尔一斧子劈中胸口，身受重伤，却仍然坚持着没有死去，并且在千钧一发之际，用一个响指，达成了拯救宇宙的目的。

这就是《复联3》的妙处，这部影片从外表上来看讲述的是超级英雄们对抗灭霸这个宇宙级别大反派的故事，但其实故事的内核聚焦在了双方理念的冲突上，摆脱了一般意义上的超级英雄打坏蛋的套路。在故事的最后如果你们仔细回想，会发现其实灭霸（某种意义上）胜利了，是因为他愿意付出一切来实现自己拯救宇宙的目的，他也一度面临失败的危机，但他比对手更专注也更坚决，所以最终抓住了胜机。相比起来，英雄一方或许有着道义上的优势，但他们既不齐心，也缺乏统一的动机和立场，星爵和雷神的失误，其实只是这些问题的集中体现而已，而最终，他们为此而付出了沉重的代价。或许在之后的《复仇者联盟4》里，他们能够吸收教训，齐心协力，找到重新拯救宇宙的方法，但起码在《无限战争》的这一局里，灭霸，才是毫无疑问的胜利者。



虽然在还没看之前就被网上和办公室里的一群人狂吊胃口而导致期待值被调高了不少，但看到结局时还是小小地震惊了一把，谢天谢地，之前不小心看到的“剧透”都是假的。全片跟人的感觉就是一种“被无名的规则所笼罩”的无力感，反派宛如神明附体一般顺利避开了各种不利局面，而反观正派这边，各种智商下线和路人级的作死程度让人不禁感慨在宇宙级法则（编剧）的力量压制下，再不合理的行为都能强行出现。这部电影真的很有Meta的潜质（笑）。



一部超级英雄题材的商业电影，能在镜头、特效、人物塑造、情节推动等各个方面做到几乎完美的地步，这已经让电影本身凌驾于商业之上。虽然也是正义对抗邪恶的传统戏码，但灭霸这位可以称得上是漫威电影宇宙第一反派的角色却如此得深入人心。你可以说灭霸行动的动机缺少深度，但这种单纯的动机恰好体现出了灭霸对自我和整个宇宙清晰的认识。这样一种透彻的自知，可比那些还在纠结于责任和能力的超级英雄们强太多了。自知而坚定之人才能够成为真正的强大，所以我们能在电影中看到灭霸一改反派的蠢话连篇，能动手解决的绝对不和你多费口舌。普通人的强大来源于他对个体身分的认可，这种认可能够让他在拥有超级英雄的乱世之中找到心理和现实和平衡，即便他们在超级英雄面前如蝼蚁一般。超级英雄的强大就是来源于他们的能力和力量，剧本对于超级英雄“弱小”的描写往往来源他们对于自身身分的不认可和思想斗争。而对于灭霸来说，他即拥有普通人解甲归田的心理平衡，又拥有超级英雄的外在力量，如此内外兼修之人再配合上神兵利器，想不成功都难啊！



之所以说这部电影如果被剧透的话体验会掉了一大半，一个原因是这部电影是漫威十年积累下来的作品进行了一次总结，一路追过来的观众和第一次接触这个系列的观众所体会到的感动是完全不同的。这种十年一次的感动一旦被剧透了，显然会大打折扣。另一个原因是，实际上这部电影也没多少剧情量，国内上映之前网上出现最多的剧透无非就是一个角色阵亡名单，而上映之后讨论最多的，就是骂某人，因为值得剧透和值得讨论的地方实在不多。在戏份处理上，漫威是优先兼顾“爽”的部分，所以几乎从头打到尾。然后在有限的剧情里面，着重笔墨去刻画一个角色，没错就是灭霸。所以说灭霸才是真主角一点都不为过，而结局的安排也显得顺理成章了。



我要是说只有开头那段给我点感触之外其他时候内心毫无波动的话我是不是会被打……因为对漫威电影的角色没有什么偏好，所以很多时候对角色的死亡都是内心毫无波动.jpg，这也和电影里死得太多但是气氛烘托没跟到位有些关系。开头那段给我带来些伤感情绪（个人比起爱情，更喜欢亲情），但是同时槽点也不少——既然传送走的话怎么不把三个人一起送走再顺便带上宝石呢？诸如此类的槽点在电影里有不少，再加上严肃的气氛老是被各种笑话打断导致很多正经对话都看得我比较出戏。走出影院时都不得不再次怀疑我到底适不适合看爆米花电影……



最近《机战》玩得比较多，感觉漫威电影宇宙和《机战》其实挺像。每个英雄和反派都是不同作品的角色，然后这么多部作品的英雄和反派聚集起来，再加上一个原创的终极大BOSS，一部新的《机战》哦不《复仇者联盟》就出来了。至于这次故事没讲完也挺好理解，不就是出现分支路线了吗？这次《复仇者联盟3》明显就是分了两条路线：泰坦星路线和地球路线，结局则是强制把我方队员分成了存活路线和变灰路线，4里肯定两条路线的人会合流，然后还会有新成员加入（惊奇队长、蚁人），老成员也换了后继机（钢铁侠、战争机器）或是学会新的大招（绿巨人），最后肯定吊打灭霸不解释。



漫威电影系列开创了一种全新的观影体验，系列不同电影之间穿插着各种线索，10年间用了18部电影来引出《复仇者联盟3》中的大反派灭霸和无限手套。对于那些漫威迷来说，这种观影体验非常过瘾，但对于一般的电影观众来说，观影体验难免会受到一定影响。《复仇者联盟3》的最大问题也是如此，然而这些问题对于我来说都不是什么事。让我评分的话这应该是近两年来最好看的漫威电影，剧情在出乎大家意料的同时也算是情理之中，就是鹰眼没登场让我这个鹰眼粉不太满意。至于这部电影最后能达到一个什么高度，还得看《复仇者联盟4》的填坑水平。

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！

淘宝动漫游书店 acgbook.com
官网在线购书频道 b.ucg.cn
UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

Email 绿帽侠：看了上期关于《闪轨 4》的消息，我突发感想，本来这次超喜欢米莉安和艾尔缇娜两个萝莉，特别是艾尔缇娜，当然还是有声优水濑祈的加成，从 14 年起从智乃关注这个声优，算是早一批粉丝了，有幸看到这位新人能够到达现在的巅峰，并取得 No.1 人气声优的桂冠，因此对这个游戏又多了几分期待。但是米莉安那口 shi 吃的我………话是这么说实际并没玩过。原因就在语言门槛上，倒不如说整个《闪轨》我都在一个观望期。之前《圣恩传说》的时候就感受到了，看不懂文字，乐趣少一半。

秋沙雨：《闪轨》和《闪轨 2》有官方中文版，后者还是同步发售的中文版，想玩的话没什么语言门槛。《闪轨 3》的中文版倒是至今没有消息，不过考虑到《闪轨》的中文版也是在《闪轨 2》发售前几个月才推出，加上这一作的文本量确实很大（一周目跑全对话结果愣是跑了 90 多个小时），只能指望这次是属于“慢工出细活”了。顺便说一句就是，我个人对这种把角色领便当统一称之为喂 shi 的风气并不喜欢。

宇宙人：印象中这个“形容词”的出现可以追溯到某部狗神煌画师当原画的黄油。因为看上去是纯爱游戏实际上却出现了很重口的情节，导致了纯爱玩家暴走。至于像现在这样泛滥应该是《结城友奈是勇者》播出之后的事情（这动画到头来还没人死）。相比起那些作品，《闪轨》的剧情至少还算是王道而且正能量的。

稀饭：绅士你又一本正经地胡说八道什么。

Email ElleysenMont：UCG 的小编好，买杂志四年了，第一次给杂志写信，因为以前没什么可说的。这次写信是被《空之轨迹 SC EVO》的中文版价格吓到了，想问下 UCG 是否知道为什么 SC EVO 中文版的 TB 价格这么贵？而且还没有货！据说这版只出了 2000 套？拖了这么晚只出这么少，是在搞什么啊，就算 PSV 已经入土，买轨迹单的人还是很多的啊！还希望零碧轨 EVO 能出中文呢，唉！另外 SC EVO 和 3rd EVO 的国行是不是都没戏了？之前貌似是宣传过的，国行的画饼功力更强啊，翻翻两年前说要出的东西，什么六五四三二一，到现在貌似也没出？不知道有多少还记得？是不是就这么悄悄当没发生过了？

太气愤有些语无伦次了，记得去年有读者建议过，UCG 能否出一个轨迹系列的专辑呢？单独空轨零轨碧轨也行啊，闪轨 4 出了以后可以单独出。还有啊，闪轨 3 的官方原版攻略和设定集 UCG 是否考虑引进一下？我觉得绝对有市场。

就说这么多了，谢谢 UCG，祝 20 周年快乐！

三日月：Falcom 对于中文市场的态度是挺让人费解的，别说 SC EVO 和 3rd EVO 的国行，现在《闪之轨迹Ⅳ》都快出了，《闪之轨迹Ⅲ》的中文版依然遥遥无期。但实际上这个系列的中文化一直都不是 Falcom 直接负责，例如国行版就交给了北京欢乐百世，而想必了解国内情况的玩家也能明白，出国行并不是一件简单的事情，特别是对于“《轨迹》系列”这种算是小众向的系列就更难了。另外 PSV 的状况想必各位也是懂的，出国行的几率就更低了。

秋沙雨：被读者问得多了我也觉得差不多做个《轨迹》终极档案之类的，前提是得再把《空轨》三部曲和《零》《碧》两作给再玩一遍，否则细节都记不清楚了（现在连《闪轨》、《闪轨 2》的一些细节都不太记得了）。至于引进书籍，国内已经有其他出版社代理了“《轨迹》系列”的设定集，有兴趣的话可以去搜一搜吧。

Email 4587：440 期杂志“黄金眼”的《战神》评测写得特别好，但是希望下次有机会的话还是不要放在黄金眼的版面（这游戏完全值得单独留两页写点什么，放在这里既委屈了奎爷也委屈了其他游戏）。因为我觉得已经达到这种级别了他都不玩你说什么他都不会玩了吧。我一直把黄金眼当作买游戏的重要参考，因为这是专业人士玩过一款游戏后对这款游戏的感想，比官方宣传有价值的多。希望能更多的留给那些并不那么受人瞩目的二三线游戏上，让读者多发现些漏网之鱼和少踩些坑。

杂烩：“黄金眼”栏目会对近期热门或冷门游戏进行评测，对于部分特别重要的大作，会单独放一页进行长文的评论。之所以没有把这种长文放在《战神》攻略前后，是因为我们想让“黄金眼”这个栏目的评测功能更加突出与专注。不过，之前在撰写《FF15》的攻略时，我们三位编辑是有一人写一页评论放在攻略部分的。本次《战神》没有采取这种做法的原因，还是由于时间太紧了，能按时把攻略写出来都谢天谢地了！

本期奖品



大奖：《战神 终极档案》1本（共2名）

问卷调查

1. 本届 E3 上你最期待看到情报展出的游戏是哪个？
2. 世界杯上你支持哪个国家？另外你玩不玩足球游戏？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 6 月 12 日，以发件日为准。

437 期奖品

光荣特库摩提供的 PS4 平台港版中文《真・三国无双 8》1 份

Lu Di	ludihallo@hotmail.com

各类书刊电子版任选 1 本（5 名）

yigelion	498216151@qq.com
小磊	sxlhycf@qq.com
violinmyth	violinmyth@126.com
luguoss	luguoss@qq.com
kpmless	kpmless@126.com

电子邮件 **ucg@ucg.cn**
邮政信件 **兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社**
邮编 **730000**

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

纱迦



★做出了一个艰难的决定——把我用了12年的Xbox LIVE账号，从日服转到港服。其实进入Xbox One时代后，由于不再锁区，能够随时转卖场，选择什么服都没有影响。然而每个月免费的X360游戏，依然秉承了X360时代的锁区政策。由于日服不给力，翻来覆去总是那么几个游戏免费。看着那日益壮大的向下兼容名单，我的心不说在滴血，至少也是很不爽的。于是乎，终于下定决心，告别日服。希望下世代微软能重视日本市场吧！（做宝可梦）

★打我看英超前，温格教授就已经是阿森纳的主教练。虽说成为枪手球迷是从厄齐尔加盟才开始的，但依然对这位老人十分不舍。犹记得那是一个夏天的下午，我当时正和家人在泰国一家旅馆里。突然听到窗外传来很大的喧哗声，往外一看是很多当地的阿森纳球迷在疯狂庆祝，结果一查才知道原来是厄齐尔天价加盟了阿森纳。我当时的感觉就是成为枪手球迷肯定会很幸福吧。（笑）希望下赛季风水轮流转，也该枪手转运了。

★E3将至，又是谣言漫天飞。个人最期待的还是《灵魂能力VI》，希望E3上能公布正式发售日。

本期个人签名

打个响指。

三味线



◆趁着日系游戏祭典购入了白菜价的《伊苏8》，本来还想剁手几款，但却悲伤地发现想玩的早买了，而比这更悲伤的是，有不少"首发"至今还在坑中，进度惨不忍睹。总之强迫症患者最好不要看我的奖杯界面，否则心脏病都有可能发作。

◆传闻最近会爆出《宝可梦》新作的消息，一颗躁动的心怎么都停不下来。本人姑且算半个初代厨，特别喜欢喷火龙，不过系列入坑作却是《金》与《银》，直到后来GBA出了复刻的《火红》《叶绿》，才真正意义上接触到初代的游戏世界，并为之沉迷不已。如果这次真是《黄》的重制，我一定买爆……希望不是毒奶，毕竟传闻向来是不怎么靠谱。

◆在编辑部综艺达人乌冬的强烈推荐下，我看了一档叫做《Produce48》的偶像节目的主题曲，并且被成功勾起了兴趣。在不动摇纸片人之爱的同时，决定在节目开播后看一看……（未完待续）

本期个人签名

我一个响指，工作完成了一半。想想，挺美好。

稀饭



【五】一假期回家，老爸传授了我一门"灭蚊拍法"！具体而言就是在睡觉前于蚊帐当中用不徐不疾的速度向各个角度挥舞电子蚊拍，以大程度消灭那些在开空调之前躲进里面的蚊子。总体而言，效果很好，惟一缺陷是我家的狗会跑进蚊帐里跟着拍子各种跑，完全不顾我对它投以关爱智障的眼神。

【一】通疯狂赶稿之后，我们总算是在这个月的中旬制作出了《战神 终极档案》，虽然看似离游戏发售已经一个月了，按说制作起来不会太难，但实际上因为涉及的内容比较庞杂，还是花了不少时间，这里也向5月初就在期待这本专辑的读者大人说声抱歉，让你们久等了！

【假】的！都是假的！这就是我上个月在香港看首映时对《复仇者联盟3无限战争》结局的第一观感，不过虽然当时的确震惊了一把，回头和大家在国内看二刷的时候，还是觉得前面的剧情是有些伏笔的，所以倒也对结局的安排释然了，不过也禁不住觉得心痒难耐，没有下一部《复仇者联盟》看我要死了！能不能问灭霸借个时间宝石直接快进一年？

【期】待归期待，但考虑到今年还有《荒野大救赎II》、《魔兽世界 争霸艾泽拉斯》和《漫威蜘蛛侠》等几个正GAME要玩，直接跳到明年5月看新的《复仇者联盟》也是不现实的，目前只盼《蚁人与黄蜂女》和《惊奇队长》两部在《复联4》前上映的漫威片子里能够有点可以解解渴的彩蛋，尤其是《惊奇队长》，感觉不只是彩蛋，连片子本身，说不定都和《复联4》有着各种联系，果然人活着就是为了看漫威电影！

本期个人签名

在《永恒之柱2 死火》里选个神嗣种族的主角，才能够真正体会人情冷暖世态炎凉。

秋沙雨



☆这个月看到O社的乙女游戏宣布要上NS之后感觉得加快买NS的进程了，后知后觉的"新罗曼史"系列说不定哪天突然就宣布要移植。不过现在自己也过了会为乙女游戏买NS的热度，所以还是得等"《传说》系列"的移植作or完全新作登陆NS之后再做考虑。毕竟今年我还想着要买台PS4 Pro用来玩《噬神者3》和《噬血代码》呢（现役中的首发机感觉差不多该到极限了），一下子买两台机，钱包可吃不消。

★这个月突然冒出来了个PS4版《无尽传说2》的消息，就时间来看的话还真叫人不好判断是真是假，因为再过一个月就是传说祭了，有新作的风声再正常不过，而且《TOX2》没有移植过，BN想动手也是情理之中。几年前《TOZ》的PS4版也是欧美的各大购物网站先开了页面，后来BN才放出消息，这次也是这个路数的话倒也不稀奇。不过比较奇的是为什么是有《TOX2》却没有《TOX》？按道理来说不是应该两部作品同捆在一起出个合集包之类的吗？

本期个人签名

忙完手头的东西之后一定要找个时间多写写《TOZ》的小论文犒劳自己。

余烬



虽说与电影相比游戏显得太年轻，但我最近一直在思考，当游戏再隔个 60 年，它能够达到目前电影所在的高度吗？我这里所说的高度并非是指商业高度，从经济价值的创造来说，由于游戏本身的层次和种类比电影多不少，很难直接进行横向对比。我想强调是作品本身对整个社会和人类整体的推进和启迪作用。我们可以列举出不少对整个人类文化产生了深刻影响的电影，但几乎没有哪款游戏能达到人类普遍认可的“伟大”这么一个程度。

在我的思考中，影响游戏难以达到伟大的原因在于它的互动性和商业化。与其他艺术形式相比，互动性就是游戏最大的不同，也可以说是游戏的本质。而我们能够觉知这件作品是一款游戏，也是因为它的各方面都在以互动作为核心来进行制作和表达的。这种需要双方参与的互动难以单向而直观地表达观点，同时也会去影响作者的表达。除开互动性来说，之前在“玩由心生”中有提到的游戏的商业化也是阻碍它成为伟大的原因。举个例子来说，奥斯卡中获得最高赞誉的作品可能不会有太高的票房甚至不会是商业电影，但 TGA 中获得最高赞誉的作品就基本上是会款叫好又叫座的商业作品。代表游戏业界最高水准的 3A 级作品，总是会受到商业的限制，而难以有独立游戏的那些创新和突破，当然这之中的原因还有很多。

所以，为什么游戏的评测文总是达不到电影的影评文那样得深入人心，就是因为游戏的核心就不是去探讨人心，互动和商业才是影响玩家和创作者去评价游戏的标准。

本期个人签名

能把《战神》攻略写出来的人才是真战神！

昴星团



★在老家的奶奶已经年过八十还是生龙活虎，整天跟着退休的姑姑出门玩，但在前几个月去广西爬山的时候被姑姑察觉到有白内障，其实这个问题早就有了，只是老人家出于“这么多年都这样过来了，不想麻烦别人”的心态始终憋着不肯说，最后我们一家人好说歹说才说服她先治一边的眼睛看看情况，不料手术完成之后老人家却立马说想把另一边也做了，估计是久违地看到了清晰的世界令她放下了警戒心，于是我们在一周后给她再次安排手术。看到她康复后笑得咯咯哒的样子，不免让我想到了网络红人王某，但转念一想又让我觉得庆幸：奶奶得白内障估计有 30 年了，还是保持着每天出去散几趟步的习惯（速度还不慢），老家那边车多路又不是很平，她的散步路线还有上下楼梯的地形，竟然到现在也没出什么事情，您老真的是福大命大啊！

本期个人签名

《MHW》结束应用程式，《战神》启动。（滑稽）

果汁



今年上半年受 cygames 的影响太多了，什么进碧蓝幻想的坑，什么买赛马娘全套 BD，定睛一看，幕后黑手全是 CY 爸爸！

久违的趁休假泡了一趟温泉，第一次是在日本泡的，感觉果然还是日本的比较舒服啊，大概这就是人工温泉和天然温泉的区别吧。不过都还是挺享受的，假期不能老待在家，得现充一下嘛。

5 月底陆续有喜欢的游戏发售了，不过在此之前《神界原罪 II》的官方中文版也推出了！这个可真是非常耗时间的大作，能推出官中版真的是比较惊喜的。

本期个人签名

当了CY的崽。

水无月



※ 最近看了不少《魔兽世界》8.0 版《争霸艾泽拉斯》在测试服上的剧透，对于暴雪这次拿出的剧本我是真的只能用“天马行空，放飞自我”这 8 个字来评价了。作为一个从 06 年开始玩 WOW，每一个资料片都没落下的老玩家，这次 8.0 大概是第一次我从测试期开始就兴味索然的版本。不过真上线之后，我……大概还是会去玩一玩的吧 ==

※ 因为 4 月新番《全金属狂潮》第四季的开播，最近又把《全金属狂潮》前三季重新回顾了一遍，和十多年前第一次看比起来，除了感慨之外，这次回顾还是有不少新的感受，最主要的就是——当初看的时候我是不折不扣的泰莎党，而这次重温了前三季后反而挖掘出了不少千鸟的萌点。

※ 进入 5 月，欧洲各国联赛也纷纷迎来或即将落幕，说回巴萨，这个赛季拿回了西甲双冠王，按理成绩不能算差，但欧冠被逆转的那场球又实在让人难以吐槽。巴尔韦德带队踢了一个四平八稳的赛季，但在一场最重要的比赛上却拿出了完全无法让人接受的表现，下个赛季小白离队，球队阵容想必又要出现不小的变化（传得沸沸扬扬的格里兹曼），总之对未来还是继续持谨慎态度吧。

※ 下个月 E3 就要来了，各大厂商的展前发布会时间表也都已经公布，不知道这次会有什么期待中的大作公布呢？说来今年又是世界杯年，不知道大家都会支持哪些球队呢？作为一个西粉，我自然还是希望更新换代后的西班牙队能有良好的表现。

本期个人签名

是时候稍微回归一下艾欧泽亚了。

胜负师



【铂】热血最强栏目最近上了独臂达人玩家“鸦からす”的《黑魂 3》无伤 BOSS 战，单手从容骚操作技惊四座，真正展现了“热血最强”十多年来最本源的挑战精神。另外向各位推荐他还在连载中的新《战神》最高难度无伤视频，我都在里面学了几招，呵呵！

【金】本月 PSN 会免的《空中力量》有着老街机游戏的玩法，外加手游的升级要素和难度曲线（但是没有课金要素），居然还引着我一局一局地刷。看来我已经陷入了《战神》之后的贤者时间。

【银】最近常听老胡（胡彦斌）的歌，也八卦了一下他和爽妹子的故事。就算分手了，她把他写进书里，他把她写进歌里。能爱得这么深沉的一对，从吃瓜群众的角度来说，还真是挺为他们惋惜的。不说了，再把《高手》听一百遍！

【铜】一到五月，微信里经常弹出“暑期英语 / 语文 / 数学班零元抢”的广告，儿子同学的妈妈们来回转发。学费是零元，但不代表就是免费的，一定会以各种名目让你交上几百。一听说妈妈也抢了一个班，胖子摇着头叹气道：“唉，这些套路也只有老妈会上当。”惹得我哈哈大笑。

本期个人签名

我是高手，常在河边走，五十十五难免失手。

哪尼

◆五一期间因为个人原因回了一趟老家，便没能第一时间玩上《Beat Saber》。因此5月6号回到深圳后，即便已经是晚上10点，但还是以最快的速度购买了游戏并戴上VR。游戏基本符合原本的期待，无论是挥舞光剑的节奏感还是原创曲目的质量，都令人满意，稍显不足的就是曲目数量还是偏少，不知道未来是否还会追加，或是开放谱面编辑器。另外，Expert比我想象中的要难不少，至今还有很多首没能挑战成功，至于为什么不死磕，因为与其说是节奏游戏，倒不如说是“减肥佳作”来得更贴切，实在没法长时间游玩。

◆看了大表姐的《红雀（Red Sparrow）》，又补了去年上映的《极寒之城（Atomic Blonde）》，都挺合口味。回想起来已经好久没有看过这类女性特工为主角的电影了，还算有印象的是《特工绍特》，以及大概是中学时候看的《致命紫罗兰》。当时觉得《致命紫罗兰》这花里胡哨的风格还挺好看，不过如今剧情已经忘得一干二净，于是顺便搜了搜豆瓣的评分……只能说当年还是太年轻了……



本期个人签名
又是一年E3。

马修



趁着PlayStation Store港服的打折促销活动买了几款之前因为各种原因漏掉的PS4游戏，接着继续填《战神》的坑。然后发现我这种手残党打《战神》的时间简直比平常玩家要多出数倍……考虑到接下来还有很多新作要开坑，希望这次打折买的这些游戏会有时间逐个补上吧。

同样是因为手残，当初买的3DS版《节奏天国》在开头的教学部分便卡在了飞机打羽毛球那里，前些天网店的妹子说到很想玩这款游戏，我立刻就连机器带游戏一并借了出去。她满足了心愿，我以后也可以随时玩任何适合自己的关卡，这好人好事做得值。

前年双十一买了个梅卡瓦坦克的拼装模型，之后拖延症发作一直放在沙发下面没有做，如今《重装机兵》新作的中文版马上要来了，是时候该给拼出来了。至于颜色，肯定是喷成红色啦。

本期个人签名
期望越低，惊喜越大。

乌冬



◆Produce48的消息刚出来时，48饭大多对此都是抱观望态度，一是本身Produce101这个企划模仿的就是48G总选举的模式，现在反而倒贴回去，脸面上有点过不去。二是总选在即，参加这个企划的成员得牺牲本土的活动，到韩国去当练习生，不免有点因小失大。不过直到首场舞台表演出来后，大部分人都被惊艳到导致态度发生180度转变，其中也包括我自己，现在一心想的就是节目快点开播，完全的王境泽动图状态（笑）。

◆在铺天盖地的剧透中看完了《复仇者联盟3》，虽然已经知道了结局，但实际看到后还是有被冲击到，非常期待接下来的《复联4》展开。另外是想吐槽的是，灭霸不愧为大BOSS，戏份真是足，所以很赞同网友们的说法，这部电影叫“灭霸1”其实更适合一点。

本期个人签名
全村人的希望。

梦叶



@最近天气温度终于稳定下来了，恢复了久违的夜跑对睡眠质量也有显著提升，晚上放弃了摸手机转而跑跑步、看看书、补补电影果然是正确的选择，不过也得亏最近游戏荒，赶在E3之前好好调理一下身体吧！

@果不其然在E3开幕之前就偷跑了一大波情报，这种趋势直接让对展会的“万分期待”下降至“十分期待”，不管这些情报真假与否，待届时正式公布时也只会有种“果不其然”的感觉，让往日的惊喜感大打折扣，就我个人来说好像损失了身为玩家的一大乐趣。特别是做新闻类工作，有时就算提前知晓了真实情报也无法与人分享的那种挣扎感实在是……痛并快乐着（扶墙）。

@一想到还有一年才能看到《复联4》我就很后悔现在看了《复联3》！

本期个人签名
天气热啦！跑起来！

北山杉



●最近编辑部连续制作了2本专辑以及1本杂志，感觉所有人都已经是忙到飞起的状态了，原本预期中的5月病竟然神不知鬼不觉地被治好了（捂脸），果然工作使我快乐。

●在玩《实况力量棒球2018》的同时还惊喜地发现了一部关于棒球的4月新番——《钱进球场》。与其他以棒球为主题的动画不同的是，这部作品罕见地以职业棒球为主题，讲述了一个平平无奇的主人公在充满了残酷竞争以及铜臭味的职棒赛事中奋斗的经历。你很难在这部作品中看到普罗大众对棒球印象里的青春、热血以及甲子园，它在脱去了高中棒球的那层光鲜亮丽的外衣后，展现在你眼前的才是最本质的成人世界。不过虽然说得这么苦大仇深，但这部作品的氛围实际上还是偏搞笑的，推荐看腻了高中棒球老套路的各位棒球迷观看。

本期个人签名
夏天来了，不少人的一生又要结束了～



▲这真的是最后一次了KONAMI！

六等星



┣这半个月基本都和“奎爷”一起度过，用一周的时间搞定希腊篇六部的攻略，现在想想也是令人头疼的事情，没想到居然真的完成了。当然熬夜和周末加班是跑不了的，以至于最后两天整理新《战神》稿件的时候整个人已经进入了彷徨状态。

┣左侧牙缝和牙龈偶尔会不停出血，最近熬夜后出现得更加频繁，此外也没有什么异状，看来是时候抽个空找个洗牙店做一下口腔清理。

┣《黑暗之魂》的翻新版马上就要发售了，托朋友定的《黑暗之魂 三部曲》典藏版不知道能不能按时发货，这边急着玩还必须再购买一份数字版，好在夏季暂时没有什么特别想玩的作品，只待 E3 带来的猛料了。

本期个人签名

从《FC3》一直晕到《FC5》……

三日月



属于我的游戏淡季依然没有结束，不过仔细一想，这段时间除了参与《次世代专辑 Vol.13》和《战神 终极档案》的制作以外，其余时间（其实也就是晚上下班后那点时间）基本在爆睡、补番和玩手游间度过，结果由于过于疲惫，还不知不觉养成了早睡的习惯，一轮加班爆肝后，身体莫名其妙地健康了起来(喂)。

话虽如此，我还是买了个《盐与避难所》来玩，还顺便全成就了（Steam）。游戏是个好游戏，但流程太短而且难度不高，我本来还是想把它当成“《魂》系列”来玩的，结果我用“大剑 + 黄金酒”流派，只花了不到 10 小时就莽过了一周目……

《天才麻将少女》的连载终于再开了，然后我们就看到优希东一局天和，领先 60000 多点的神展开。这种趁着宫永照东一不出力就来一波狠的做法真是大快人心，接下来的展开真是让人期待啊！

本期个人签名

然而，《天才麻将少女》下回休刊……



宇宙人



☆因为帮忙做《战神 终极档案》的缘故，前段时间把希腊神话还有北欧神话中有关的神和故事都调查了个遍。在整理资料的时候最烦的一件事就是，这些设定和传说很多都是众说纷纭。就以维基上的资料为例，同一个神的故事在中文英语日语三个网站里面就有三个版本，如果涉及到别的神，那么点进别的神里面又有另一种描述……三日月形容这其实就是古人写的同人小说，我觉得这个说法实在太贴切了。

☆不过话说回来，虽然这些神话里很多故事以前已经知道了，但还是发现了很多刷新三观的设定，比如关于美神阿芙洛狄忒的诞生，流传最广的说法是克洛诺斯（宙斯他爹）推翻乌拉诺斯（宙斯他爷爷）的时候切掉了后者的……那根香肠，然后掉海里就变成了阿芙洛狄忒……实在是佩服当年的同人作家。

★去年 416 期的寄语里提到过我把自己的电脑搞坏了，但是因为一直比较拮据，所以还是勉强将就地用着（其实我不太想承认，我把原本能用来换电脑的钱砸在了课金上），一直撑到上上周才下定决心换了新机，结束了旧电脑将近 6 年的生涯。每次换了新系统最烦的还是要把以前的软件全部装回去，而且有些我不想用最新版的还得去找能用的旧版，这个过程还得小心会不会被夹带什么奇怪的东西。比如装 QQ 的时候会提示你现在不再支持 flash，要你点击某个地址下载，如果你点进去那个下载地址，那个 flash 安装包就会给你夹带一个别的软件，此时你回头看看那个下载地址的域名压根就不是什么 flash 的官网，简直防不胜防。

本期个人签名

还有不到1个月就高考了还在看UCG？罚你们买《战神 终极档案》。



▶编辑部附近开了一家难得便宜又分量足的料理店

苍穹



◎《复仇者联盟 3》刷了两轮，对各种虐心的场景没有太大感触（毕竟套路明显摆在那里），反倒是更感慨漫威这十年来的宏伟布局。无数台前幕后工作人员的付出，才共同构成了这样一部作品。即使不少观众仍将之视为爆米花电影，但对于充斥着“短视”和“功利”的市场，这样的十年大计实在难能可贵。

◎游戏淡季终于在 5 月下旬宣告结束，不过个人最想玩的却是《世嘉 MD 游戏合集》，除了收藏外也算是给当年《光明力量》等经典作品补个票。

◎最近抽空重新看了几场《魔兽争霸 III》的比赛，见证一些战术打法更新后对这个游戏又有了新的理解，《魔兽争霸 IV》恐怕也是“有生之年”系列了。

本期个人签名

枪手岁月廿二载，送君千里终一别。Arsene Wenger, goodbye.

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为

2018.5.22 —— 2018.12.31

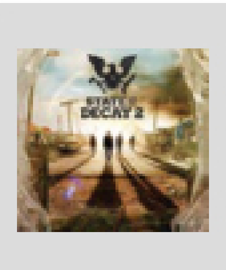
随着 E3 临近，除了新作逐渐透露的惊喜外，悲报也随之而来。万众期待的《莎木III》与《地铁 流亡》宣布将延期到 2019 年发售，《最终幻想 7 重制版》更是遥遥无期，此外育碧的《怒海战记》也同样推迟到下一个财年。

注

① 标识“DLC”为大型 DLC 资料片。
② 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
③ 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。
④ 仅收入已在 Steam 或 Win10 开启了预购的作品，价格信息波动较大，仅供参考。

5月

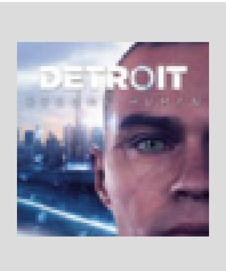
22 XONE / WIN10 **腐烂国度2** State of Decay 2 攻略预定 三日月
■Microsoft ■预计售价：209港币 动作冒险 英文版 17岁



和其他绝大部分丧尸题材游戏不同，本作将重点放在了一群普通人该如何在丧尸末日下合作求生。玩家不光需要寻找生存所需的物资，还需要建立自己的根据地，并根据角色能力的不同安排让他们从事不同的工作。根据角色分工的不同，他们的能力会朝着不同的方向成长。而作为一款开放世界游戏，本作的地图大小是前作的三倍。喜欢《行尸走肉》世界观和末世生存题材的玩家不妨尝试一下本作。

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
24	PS4	人类拯救计划	人类拯救计划	东方明珠	78人民币	益智	中文版	全年龄
24	PS4 / PSV	女神异闻录3 月夜热舞	ペルソナ3ダンシング・ムーンナイト	Atlus	438/398港币	音乐	日文版	12岁
24	PS4 / PSV	女神异闻录5 星夜热舞	ペルソナ5ダンシング・スターナイト	Atlus	438/398港币	音乐	日文版	12岁

25 PS4 **底特律 化身为人** Detroit: Become Human 攻略预定 水无月
■SIE ■预计售价：398港币 动作冒险 中文版 未定



即将于 5 月 25 日发售的《底特律 化身为人》，是由曾开发过《暴雨》的 Quantic Dream 所打造的互动式电影游戏作品，本作故事发生在 2038 年的美国底特律市，与人类极其相似的仿生人被大规模应用于社会生产，玩家将扮演三位身分立场各异的仿生人体验世态炎凉，继而引起对人类和仿生人关系的思考。本作拥有极为出色的画面演出效果，剧情的分支比起《暴雨》更为复杂而庞大，是所有喜爱这类作品的玩家不可错过的大作。

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
25	PS4 / XONE / STEAM	黑暗之魂 重制版	Dark Souls Remastered	BNEI	288港币	动作角色扮演	中文版	17岁
30	PS4 / XONE / NS	街头霸王 30周年纪念合集	Street Fighter 30th Anniversary Collection	Capcom	308港币	格斗	英文版	13岁
31	PS4	全金属狂潮 谁与争锋	フルメタル・パニック。 战うフー・デアーズ・ウィンズ	BNEI	478港币	策略角色扮演	日文版	12岁
31	PS4 / PSV / NS	撒谎公主与盲眼王子	嘘つき姫と盲目王子	日本一	560/480港币	动作冒险	日文版	12岁
31	PS4 / NS	苍翼默示录 Cross Tag Battle	ブレイブルー クロスタッグバトル	ARC SYSTEM WORKS	428/462港币	格斗	日文版	12岁
31	PS4	超次次元游戏 海王星Re；Birth1+	超次次元ゲイムネプテューヌre birth1	Compile Heart	428港币	角色扮演	日文版	12岁

6月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
5	PS4 / XONE / STEAM	直撞横冲	Onrush	Evolution	468港币	竞速	英文版	未定
5	PS4 / XONE / STEAM	吸血鬼	Vampyr	Focus Home	468港币	动作角色扮演	英文版	17岁
5	PS4 / PSV	Fate/新世界 Link	Fate/EXTELLA LINK	Marvelous	468港币	动作	日文版	17岁
14	PS4	皇帝圣印战记	グランクレスト战记	BNEI	498港币	策略角色扮演	日文版	15岁
14	PS4 / PSV / NS	神明战争 日本神话大战	GOD WARS 日本神话大战	角川Games	398港币	策略角色扮演	日文版	12岁
15	PS4 / XONE / NS / STEAM	乐高 超人总动员	LEGO The Incredibles	WB games	未定	动作	中文版	7岁
21	PS4 / STEAM	新高达破坏者	New Gundam Breaker	BNEI	449港币	动作	日文版	12岁
22	NS	马力欧网球ACE	Mario Tennis Ace	Nintendo	441港币	体育	中文版	全年龄
28	NS	伊苏VII 丹娜的陨涕日	Ys Ⅷ：Lacrimosa of Dana	Falcom	未定	动作角色扮演	日文版	12岁
29	PS4 / XONE / STEAM	飙酷车神2	The Crew 2	Ubisoft	490港币	竞速	中文版	未定
29	XONE / NS	古惑狼 疯狂三部曲	Crash Bandicoot N. Sane Trilogy	Actuvision	268港币	动作	中文版	12岁
29	NS	德军总部II 新巨人	Wolfenstein II: The New Colossus	Bethesda	未定	主视角射击	中文版	12岁
30	PS4	神狱塔 断罪玛丽2	神獄塔 メリアスケルター2	Compile Heart	468港币	角色扮演	日文版	17岁
30	PS4	格斗领域EX	Fighting EX Layer	Arika	310港币	格斗	日文版	未定

7月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
13	NS	八道旅人	Project OCTOPATH TRAVELER	Square Enix	521港币	角色扮演	日文版	未定
13	3DS / NS	前进！奇诺比奥队长	前め！キノピオ队长	Nintendo	282港币	益智	日文版	全年龄
19	NS	太鼓达人NS版	太鼓の达人 Nintendo Switchば～じょん！	BNEI	432港币	音乐	日文版	全年龄

8月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
2	3DS	世界树迷宫X	世界树の迷宫X	Atlus	496港币	角色扮演	日文版	未定
2	3DS	瓦力欧制造 黄金	メイド イン ワリオ　ゴージャス	Nintendo	496港币	益智	日文版	未定
9	NS	雷顿 神秘之旅 卡特丽艾尔和大富翁的阴谋	レイトン ミステリージャーニー カトリーエイルと大富豪の陰謀	Level-5	432港币	音乐	日文版	全年龄
9	PS4 / PSV	子弹少女 幻想	Bullet Girls Fantasy	D3 PUBLISHER	未定	动作射击	中文版	17岁
9	NS	大神 绝景版	大神 绝景版	Capcom	212港币	动作	日文版	全年龄
23	PS4 / NS	我的英雄学院	仆のヒーローアカデミア	BNEI	475港币	动作	中文版	未定
30	PS4 / XONE	火影忍者 新忍出击	火影忍者 新忍出击	BNEI	未定	动作	中文版	未定

9月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
6	PS4 / STEAM	终极地带 引导亡灵之神 火星	ANUBIS:ZONE OF THE ENDERS MARS	Konami	353港币	动作	日文版	15岁

7	PS4 NS	SNK女英雄大乱斗	SNK Heroines：Tag Team Frenzy	SNK	预计售价：未定	格斗	日文版	12岁
7	PS4	漫威蜘蛛侠	Spider-Man	SIE	预计售价：398港币	动作冒险	中文版	未定
14	PS4 XONE STEAM	古墓丽影 暗影	Shadow of the Tomb Raider	Square Enix	预计售价：475港币	动作冒险	中文版	未定
27	PS4	勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	Compile Heart	预计售价：未定	角色扮演	中文版	未定
27	PS4	英雄传说 闪之轨迹IV	英雄伝説 閃の軌跡IV-THE END OF SAGA-	Falcom	预计售价：未定	角色扮演	日文版	12岁
27	PS4	英雄传说 闪之轨迹IV	英雄伝説 閃の軌跡IV-THE END OF SAGA-	Falcom	预计售价：未定	角色扮演	日文版	12岁

10月

12	PS4 XONE	COD 黑色行动4	Call of Duty: Black Ops IIII	Actuvision	预计售价：未定	主视角射击	中文版	未定
26	PS4 XONE	荒野大救赎II	Red Dead Redemption II	Rockstar	预计售价：468港币	动作冒险	中文版	未定

年内

夏	PS4 XONE NS	洛克人11	Rockman11	Capcom	预计售价：未定	平台动作	英文版	未定
夏	PS4 NS STEAM	刃之异邦人	Blade Strangers	Nicalis	预计售价：未定	格斗	英文版	未定
夏	PS4 XONE STEAM	无人天空 NEXT	NO MAN'S SKY NEXT	Hello Games	预计售价：398港币	动作冒险	中文版	12岁
秋	NS	战场女武神4	战场のヴァルキュリア4	SEGA	预计售价：未定	策略角色扮演	日文版	15岁
秋	NS	战场女武神	战场のヴァルキュリア	SEGA	预计售价：未定	策略角色扮演	日文版	15岁
秋	PS4 XONE	星链 阿特拉斯之战	Starlink Battle for Atlas	Ubisoft	预计售价：未定	射击	英文版	未定
年内	PS4	闪乱神乐7 少女们的幸福	闪乱カグラ 7EVEN -少女达の幸福-	Marvelous	预计售价：未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 PSV	凯瑟琳 Full Body	Catherine Full Body	Atlus	预计售价：未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	噬血代码	Code Vein	BNEI	预计售价：未定	动作	中文版	未定
年内	PS4	黑色五叶草 骑士四重奏	黑色五叶草 骑士四重奏	BNEI	预计售价：未定	动作角色扮演	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	灵魂能力VI	SoulCalibu VI	BNEI	预计售价：未定	格斗	日文版	未定
年内	PS4 XONE	海贼王 寻秘世界	One Piece: World Seeker	BNEI	预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
年内	3DS	女神异闻录Q2	Persona Q2	Atlus	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	真·女神转生V	真・女神转生V	Atlus	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	猎天使魔女3	Bayonetta 3	Nintendo	预计售价：未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 NS	勇者斗恶龙 建造者2	ドラゴンクエストビルダーズ2	Square Enix	预计售价：未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4	碧蓝幻想 Project Re:Link	GRANBLUE FANTASY PROJECT Re: LINK	Cygames	预计售价：未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 PSV XONE STEAM NS	血罪 暗夜仪式	Bloodstained: Ritual of the Night	505 Games	预计售价：未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4	地球防卫军5 铁雨	Earth Defense Force 5：Iron Rain	D3 PUBLISHER	预计售价：未定	动作射击	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	暗黑血统III	Darksiders III	THQ Nordic	预计售价：未定	动作	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	皇牌空战7 未知的天空	Ace Combat 7: Skies Unknown	BNEI	预计售价：未定	射击	英文版	未定
年内	PS4 XONE	王国之心III	Kingdom Hearts III	Square Enix	预计售价：未定	动作冒险	英文版	未定
年内	PS4 PSV	十三机兵防卫圈	十三机兵防卫圈	Atlus	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4	绝体绝命都市4PLUS 夏日回忆	绝体绝命都市 4 Plus -Summer Memories-	Granzella	预计售价：未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4	LEFT ALIVE	LEFT ALIVE	Square Enix	预计售价：未定	动作射击	日文版	未定
年内	PS4 XONE	僵尸世界大战	World War Z	Saber	预计售价：未定	未定	英文版	未定
年内	NS	美妙世界 Final Remix	The World Ends With You -Final Remix-	Square Enix	预计售价：未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	叛变 沙漠风暴	Insurgency Sandstorm	Focus Home	预计售价：未定	主视角射击	英文版	未定
年内	NS	任天堂明星大乱斗	大乱斗スマッシュブラザーズ	Nintendo	预计售价：未定	动作	中文版	未定
年内	NS	传说之下	UNDERTALE	Toby Fox	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	英雄不再 特莱维斯再度出击	Travis Strikes Again: No More Heroes	Marvelous	预计售价：未定	动作	日文版	未定
年内	3DS	路易吉的鬼屋	Luigi Mansion	Nintendo	预计售价：未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4 STEAM	噬神者3	GOD EATER 3	BNEI	预计售价：未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	生化变种	Biomutant	THQ Nordic	预计售价：未定	动作	英文版	12岁
年内	XONE WIN10	除暴战警3	Crackdown 3	Microsoft	预计售价：419港币	动作冒险	英文版	未定
年内	NS	耀西	ヨッシー	Nintendo	预计售价：未定	平台动作	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	莎木I&II	Shenmue I & II	SEGA	预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	滥杀 行尸走肉	OVERKILL's The Walking Dead	OVERKILL	预计售价：未定	主视角射击	英文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	众神解放	Immortal: Unchained	Toadman Interactive	预计售价：未定	动作射击	英文版	未定
年内	PS4 XONE	小龙斯派罗 重燃 三部曲	Spyro Reignited Trilogy	Actuvision	预计售价：未定	动作	英文版	未定
年内	NS	妖怪手表4	妖怪ウォッチ4	Level-5	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 XONE	BF 5	Battlefield V	EA	预计售价：未定	主视角射击	中文版	未定
年内	PS4 XONE NS	大蛇无双3	无双OROCHI3	Koei Tecmo	预计售价：未定	动作	中文版	未定

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NS

撒谎公主与盲眼王子 30
进击的巨人2 63
塞尔达传说 旷野之息 54
森喜刚国度 热带寒流 44 64
无双大蛇3 22
异度神剑2 62

PS4

传颂之物 致逝者的摇篮曲 70
底特律 化身为人 视频
格斗领域EX 32
古墓丽影 暗影 视频
荒野大镖客 II 35 视频
进击的巨人2 63
灵魂能力VI 20
女神异闻录3 月夜热舞 38
女神异闻录5 星夜热舞 39
撒谎公主与盲眼王子 30
实况力量棒球2018 44 45
世界足球 胜利11人 2019 视频
噬神者3 26
无双大蛇3 22
吸血鬼 视频
英雄传说 闪之轨迹IV 12
真·三国无双8 63

PSV

撒谎公主与盲眼王子 30
传颂之物 致逝者的摇篮曲 70
进击的巨人2 63
女神异闻录3 月夜热舞 38
女神异闻录5 星夜热舞 39
实况力量棒球2018 44 45

Wii U

塞尔达传说 旷野之息 54

XOne

古墓丽影 暗影 视频
荒野大镖客 II 35 视频
灵魂能力VI 20
世界足球 胜利11人 2019 视频
无双大蛇3 22
吸血鬼 视频
真·三国无双8 63

热血最强

《黑暗之魂 3》单手一级一周目无伤全 boss 挑战

最上游

游戏中的十大可靠搭档

442期视频集合

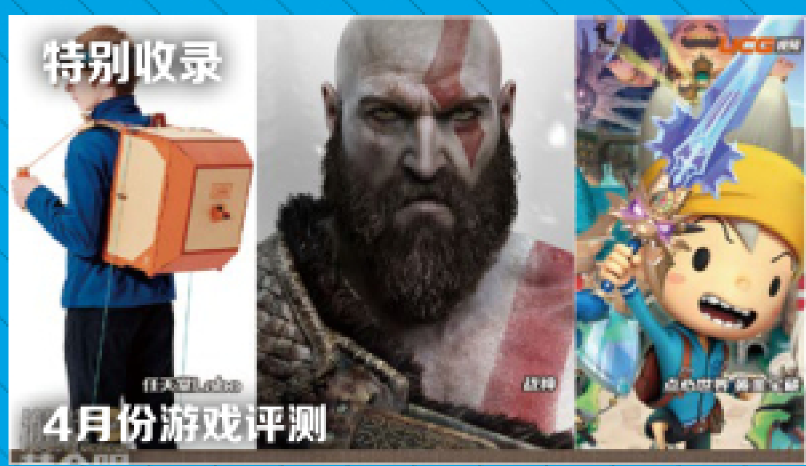
bilibili

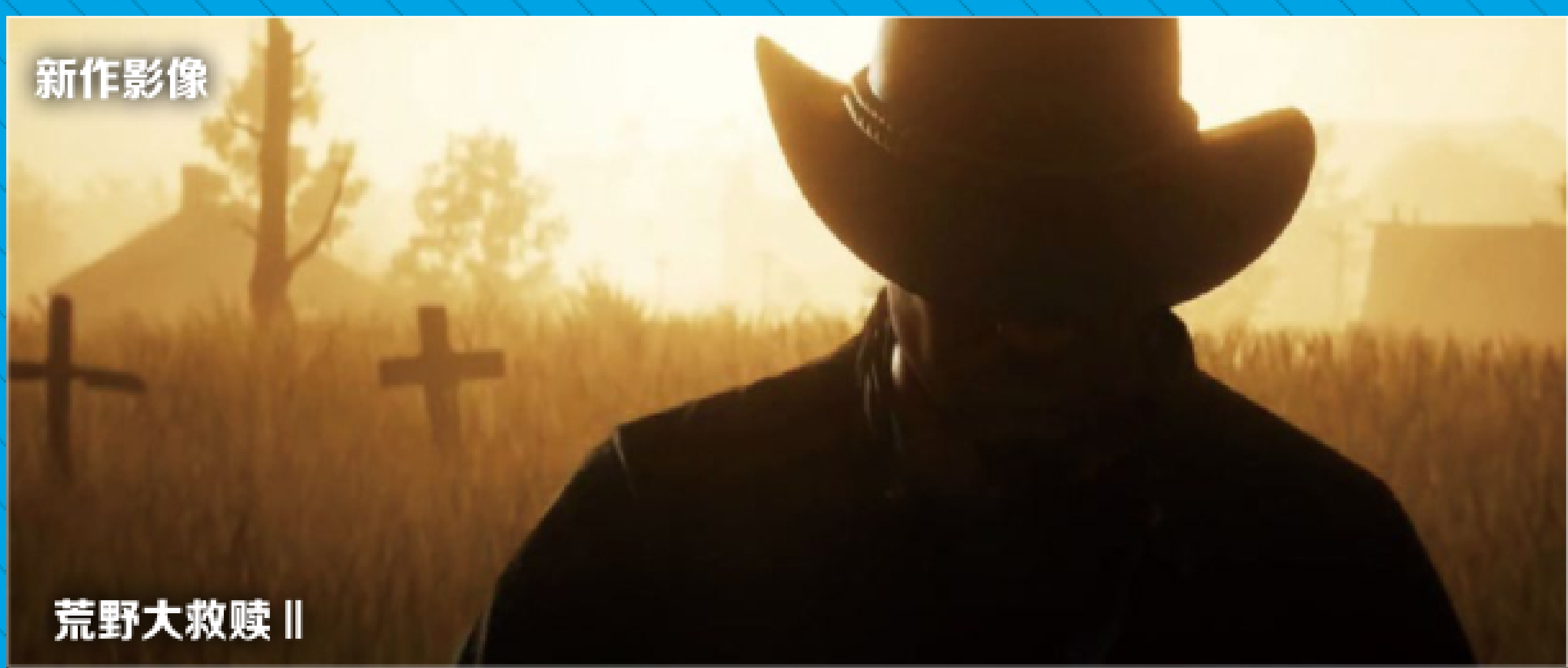
现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集











Gamehalo DVD
现已全面升级为
Gamehalo ONLINE

热血最强

《黑暗之魂 III》
单手一级无伤一周目
全Boss挑战

特别收录

最上游
游戏中的十大可靠搭档

游戏月旦评
4月份游戏评测

新作影像集锦

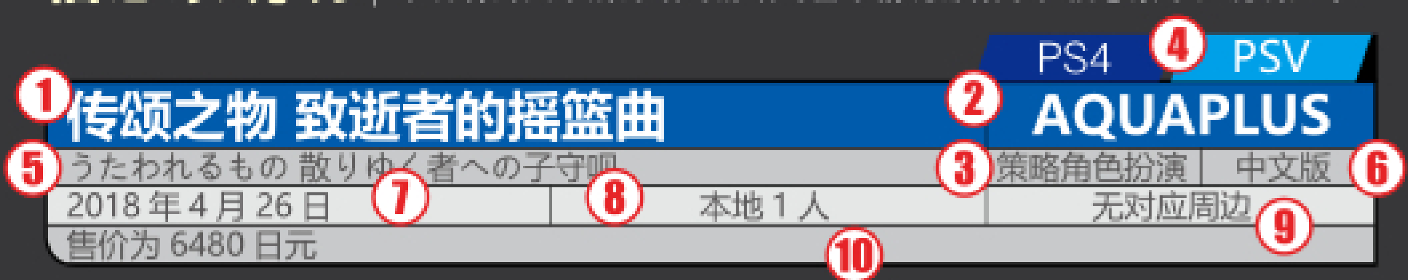
荒野大镖客 II
古墓丽影 暗影
底特律 化身为人
吸血鬼
超越善恶 2
世界足球 胜利 11 人 2019

电影前线

蚁人 2 黄蜂女现身
超人总动员 2

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________________

收藏日期 ______________________


一家齐整
传火不息
定价
158元
跨越无数时空终见证的魂的终焉
官方艺术设定集
首批赠送限定特典
黑魂主题PVC粘贴板
DARK SOULS III
DESIGN WORKS
黑魂 官方艺术设定集 I &II
UCG官方店同步销售中
现已上市 扫码购买
授权中文版
黑暗之魂 DARK SOULS 官方艺术设定集 III


CAPCOM
Devil May Cry
Graphic Arts
鬼泣3、1、4、2官方艺术设定集
华丽战斗的代名词 SSStylish!!!
设定资料及艺术插图全数收录!
开发秘闻与制作访谈尽在其中!
首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹
何止狂拽酷炫?
一本书给你更多爱上鬼泣的理由
定价
88元
现已上市 扫码购买
授权中文版
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集


UCG
XBOX ONE
PLAYSTATION 4
STEAM
次世代
专辑VOL.13
NEXT GEN SPECIAL
天国 拯救
二之国II 王国再临
次世代专辑
VOL. 13
全彩大16开208页+DVD影像光盘
-春季游戏攻略大集结-
孤岛惊魂5 | 战场女武神4
二之国 II 王国再临 | 天国 拯救
潜龙谍影 生存 | 信长之野望 大志
光明之响 龙奏回音 | 进击的巨人2
淘宝端扫码购买
定价
48元
包邮
现已上市!









下期预告

游戏机实用技术 443 期

攻略大集合

底特律 化身为人
黑暗之魂 重制版

腐烂国度2
女神异闻录3 月夜热舞
女神异闻录5 星夜热舞

更多精彩内容 敬请期待！

VOL .36 ■ 大丈夫だ、问题ない！《El Shaddai》官方素材开放计划

TOUCH.UCG 指间方圆



全新数码宝贝登场

《数码宝贝 ReArise》

双赢？互补？

移动游戏合作新模式

编辑精选
十款佳作
一并奉上

VOL. 36

TOUCH·UCG

CONTENTS

指间方圆

COVER STAFF

封面用图：World of Demons
设计：anubis

编辑精选
十款佳作一并奉上 1

资讯
业界资讯大搜罗 3

前瞻
全新数码宝贝登场
《数码宝贝 ReArise》 6

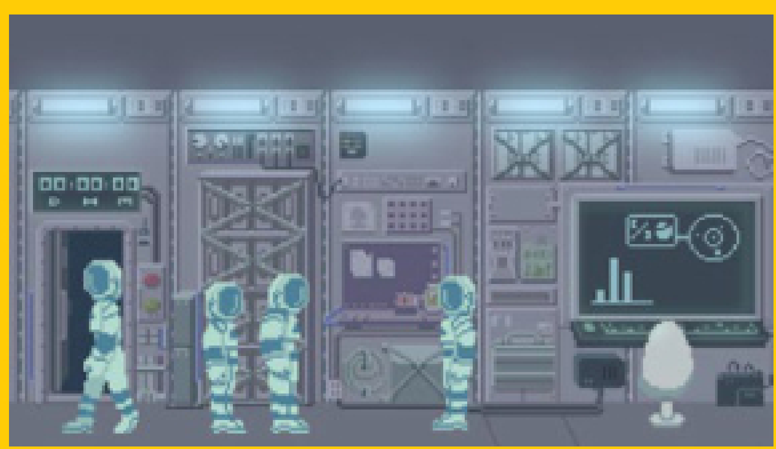
编辑频道
双赢？互补？
移动游戏合作新模式 8

每期一荐

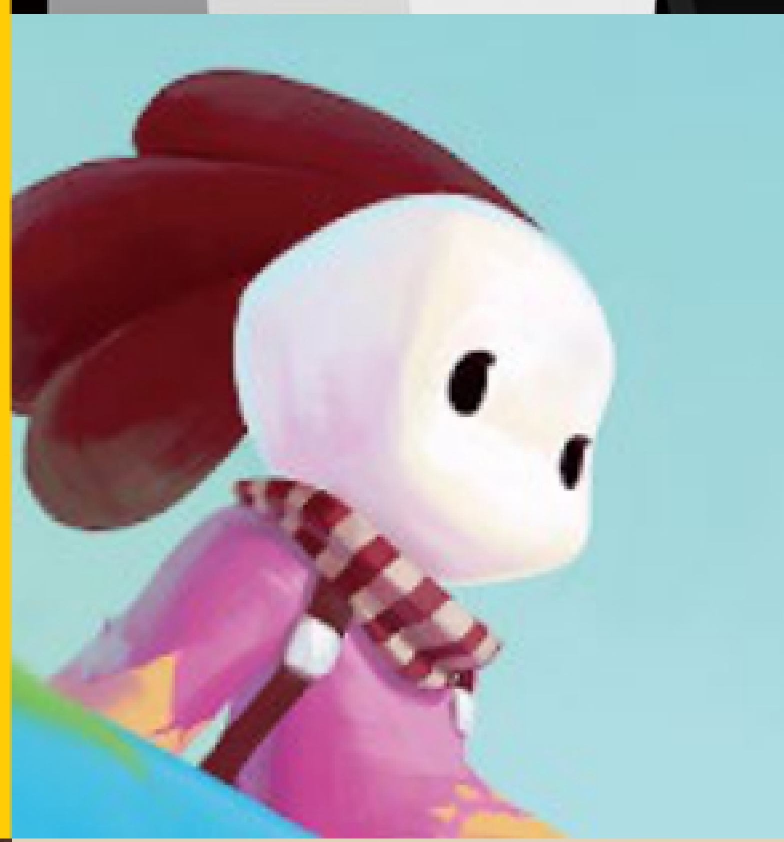
INŌ

探索未知星球

















EDITOR'S CHOICE
本期编辑精选



售价：120 日元

大逆转裁判 2

大逆転裁判 2 －成歩堂龍ノ介の覺悟－

毫不意外，《大逆转裁判 2 成步堂龙之介的觉悟》也被搬上了移动平台，和以往一样采用章节付费的形式。这款于 2017 年在 3DS 上推出的“《大逆转裁判》系列”最新作，依然以 19 世界末为故事背景，成步堂龙一的祖先成步堂龙之介从日本来到英国，跨越国际在法庭上展开辩论，而夏洛克 · 福尔摩斯、爱丽丝 · 华生等角色同样也有登场。目前游戏的优惠期已经结束，第一话的价格恢复为 120 日元，2~5 话各 720 日元。

地区：日本区
主要语言：日语
iOS　Android



本体免费 · 课金

Triple Monsters TCG

トリプルモンスターズ TCG

武士道（bushiroad）推出的原创卡牌对战新作，《卡片战斗先导者》、《Luck & Logic》等旗下作品中的部分卡牌也有登场。游戏强调“三步分胜负”的理念，加快节奏的同时也兼顾卡牌对战的策略性。单人剧情部分以六名角色的不同视点交织而成，当然也有线上的天梯排位战，并且在游戏推出时，官方已经同时宣布将会举办总奖金高达 1000 万日元的大奖赛，不难看出武士道对于从实体卡牌游戏转向虚拟作品的尝试充满了信心。

地区：日本区
主要语言：日语
iOS　Android



售价：免费

PARADE!

PARADE! - The Rhythm Battle

风格另类的节奏类游戏，画面采用类似于《块魂》的低多边形表现形式，玩家带领着一群动物展开游行，跟随着音乐节奏并按照画面中的提示，以滑动屏幕的方式作出上下左右的反应，而游戏也会适时出现一些干扰或遮挡玩家视线的设计，增加输入指令的难度。若是准确地达成节奏指令，那么将会有越来越多的动物加入到游行的队伍当中，胜利后便可以与它们拍照留念，若是失败可是会被外星人抓走哦。

地区：美国区
主要语言：中文
iOS　Android



售价：免费

Sdorica 万象物語

Sdorica -sunset-

Rayark（雷亚）最新推出的奇幻 RPG，和当初公布时一样，采用的是 2D 横版的表现形式，多彩而精致的画风很有自身特色。游戏采用的是注重策略的回合制玩法，让三名角色以攻击、防御和辅助的站位组成队伍，通过改变画面下方不同颜色“魂芯”的排列，便能释放出专属技能。故事方面则以公主安洁莉娅为开端，围绕着多名角色进一步展开，官方也请来了悠木碧、佐仓绫音、子安武人等知名声优进行配音，诚意十足。

地区：美国区
主要语言：中文
iOS　Android



本体免费 · 课金

趴趴消除 LoveLive！

ぷちぐるラブライブ！

以《LoveLive！》为主题的消除类游戏，μ's 和 Aqours 的成员们统统化身为 Q 版大头玩偶，基本玩法和一般消除类游戏相似，在限制时间内消除画面中的玩偶即可过关。而对于粉丝来说，无论是可以在关卡中听到熟悉的曲目，还是更多打扮成原作中人气装扮的玩偶，都可以让简单的消除过程变得欲罢不能。玩家们不仅可以挑选自己中意的角色组成队伍，同时也加入了育成的元素，各个细节都十分用心。

地区：日本区
主要语言：日文
iOS　Android



本体免费・课金

妖怪手表 欢乐节奏

妖怪ウォッチ ゲラポリズム

地区：日本区

主要语言：日语

iOS　Android

“《妖怪手表》系列”的衍生作品，采用了音乐游戏的玩法，除了传统的演奏模式外，还有与妖怪进行战斗的“对决模式”。游戏中收录了诸多原作中的经典曲目，玩家们则可以挑选自己喜欢的妖怪组成乐队，向“妖怪红白歌合战”发起挑战。演奏模式中谱面的表现形式类似于“《应援团》系列”，看准向内收缩的圆圈点击画面各处的音符即可；而对决模式则是跟随节奏，使用屏幕左右两边的虚拟摇杆滑动屏幕，对敌人造成伤害。



售价：3.99 美元

Still Here

Still Here A cute Adventure

地区：美国区

主要语言：英语

iOS　Android

一款可爱的冒险类游戏，故事的舞台设定在近未来，玩家所扮演的可爱生物 Pip 来到了一个梦幻而美丽的反乌托邦世界，并与许多人造生命体相遇。被激发了好奇心的 Pip 开始借助自己的飞行能力展开冒险，在这片人类所残存的文明中，寻找他们离开地球的真相。虽然收集、解谜、躲避障碍等都是一般冒险游戏中常见的元素，不过本作所散发出的艺术气息和赏心悦目的色彩搭配，将充满了想象力的场景渲染得恰到好处，在可爱中也增添了几分神秘感。



售价：免费

我乘猫而飞

私、猫で飛びます

地区：日本区

主要语言：日语

iOS　Android

推出过多款“猎奇向”游戏的 USAYA 带来了最新的作品《我乘猫而飞》，注意！似乎是因为 App Store 审核标准的原因而改成了这个名字，实际上 Android 版名为《我乘茄子而飞（私、茄子で飛びます。）》，主角的裙子也比 iOS 版更短一些。游戏姑且可以定义为横版射击游戏，可爱的女子高中生坐着一个飞天大茄子，并且朝着迎面而来的奇怪敌人们扔出茄子，看似无厘头的设计，实际上游戏的素质不俗，向各位强烈推荐。



售价：免费

監禁中

監禁中 - カンキンチュウ -

地区：日本区

主要语言：日文

iOS　Android

电子小说式的逃脱解谜类游戏，在这座城市中玩家将会遭遇许多神秘的事件，甚至于陷入被监禁的状态，此时便需要寻找线索与情报，并逃离困境。游戏的特色在于解谜的过程中时间也在缓慢的流逝，一旦到了夜晚，你会发现整个事件有着截然不同的变化，而最为有利的时间段则是在下午三点半到四点之间。游戏画面虽然简约，但通过强烈的对比度来烘托出恐怖和诡异的氛围，剧情编排上更是可圈可点，尤其是完全出人意料之外的结局，绝对刺激。



售价：免费

なめよん

なめよん ～なめこの脱出ゲーム～

地区：日本区

主要语言：日语

iOS　Android

别具一格的逃脱类游戏，不仅因为主角是开发商 beeworks 所钟爱的吉祥物“滑子菇”，最具特色之处在于本作是以四格漫画的形式进行呈现——游戏共有 28 个关卡，每一关都是一副生动的漫画，玩家们需要帮助遇到困难的滑子菇们度过难关，虽然只有简单的互动，但谜题的设计都很巧妙。而随着关卡的推进，也可以逐渐了解到原创剧情的走向。游戏目前只有日文版，虽然大部分关卡只要看图就能理解，不过也有少数地方需要有一定的日语基础才行。

资讯NEWS

《El Shaddai》官方素材开放计划

即便没有玩过《El Shaddai》这款游戏，但相信很多人对于“そんな装备で大丈夫か？(这样的装备没问题吗？)”、“大丈夫だ、问题ない！（不要紧，没问题！）”这段销魂又略带“基情”的对话都不会陌生。因此虽然游戏的品质并不出众，却凭借这么一句台词成为了当时的热门话题之一。不过此后官方似乎并没有借助这一事件扩大作品的影响力，也没有公布任何后续作品的计划，于是也就逐渐淡出了玩家们的视野。





时隔七年之后，也就是 2018 年 3 月时，官方毫无预警地发布了游戏中的部分素材，提供给所有人免费使用，也可以用于创作自己的作品。很快，NASPAPA GAMES 这个独立游戏开发团队便利用官方提供的素材，制作出了一款下落式的躲避类游戏，虽然玩法简单，但套上了原作的外衣后倒也有种别样的怀旧感，甚至于经典的对话桥段也巧妙地融合在了“重新挑战”时的衔接中。当然，如果你也有自己的想法或创意，也不妨借用这些素材来实现吧。



▲官方素材网站：http://elshaddai.jp/elshaddai_crim/freedeta.html

iOS

Android

《幻想大陆》移动版新情报公开

Square Enix 曾于 TGS2017 上宣布，将会把旗下 PC 平台的 MMORPG《幻想大陆（FANTASY EARTH）》移植到移动平台上，命名为《幻想大陆 起源》，而近期终于公开了相关的具体情报。



PC 版《幻想大陆》的运营已经长达 10 年，也有国服代理，虽然如今很多国内玩家可能不太熟悉这款作品，不过日服倒是还保持着相当不错的活跃度。除了一般网络游戏的要素外，《幻想大陆》最大的特色莫过于 50vs50 的大规模国战，且具备相当的技巧性，此次移动版也将延续这一特色系统，支持 50vs50 的即时对战。

此外，移动版将会重新绘制所有的地图，并允许玩家切换不同的视角，方便在较小的屏幕上更好的观察战场局势。同时还会引入新的对战模式——玩家将与召唤兽一起与敌对阵营争夺水晶塔，即便是新手也可以体验到召唤系统的乐趣，而武器系统则加入了技能冷却时间的设定，整体上来看是要向竞技对战的方向靠拢，也符合如今移动游戏的流行趋势。

新企划《锈湖 悖论》众筹成功，8月登场



今年年初，《锈湖 天堂岛》登陆了移动平台，这款系列最新作最早于 2017 年 11 月 29 日便在 Steam 上发售，严格算起来已经过去半年的时间了，续作理应在规划中。5 月初，开发商 Rusty Lake 在众筹网站 Kickstarter 上开启了新项目的众筹——包含游戏作品及真人短片，在短短的 9 小时内，便顺利达成了 15000 欧元的目标，可见玩家们对于这个系列的信赖以及期待。

新企划中的游戏和短片均以“Paradox（悖论）”为副标题，主角将会是一名侦探，他被困于两个不同的宇宙，玩家们不仅需要在游戏中借助各种道具进行解谜，还需要仔细观看真人短片挖掘线索，开发团队将在其中设置大量的视觉暗示，由此与游戏进行特殊的联结。当然，官方也表示《锈湖 悖论》依然会延续系列的核心，包括独具特色的画风、叙事风格及解谜手段等。游戏预计将在今年 8 月登陆 Steam 平台，移动平台稍后。


■真人短片蕴藏着游戏中解谜所需要的线索。

《赛马娘 Pretty Derby》开启预约

Cygames 于 2018 年 3 月公布了全新的跨媒体企划——《赛马娘 Pretty Derby》，随后动画先行，成为了四月新番中亮眼的新星。结合了拟人、偶像、百合等诸多喜闻乐见的元素，再加上 P.A.WORKS 精良的制作水准，动画不仅人气飙升，蓝光销量更是力压《女神异闻录 5》、《全金属狂潮》、《命运石之门 0》等同期其他热门作品，当然我觉得 Cygames 把游戏版及《碧蓝幻想》的稀有素材作为 BD 特典，以及全卷购入送原创 SSR 武器的“小手段”也是重要因素之一（笑）。

动画的热播当然也让玩家们对于游戏充满了更多的期待，虽然尚无确切的配信日期，不过目前官方已经开启了预约，且公布了主要的玩法及资讯。游戏主要分为“育成”、“竞赛”和“胜利 Live”三大主轴——在日常生活及训练中加深彼此的羁绊并提升能力值，接着再赛场上全力冲刺以赢得胜利为目标，最终取得高名次的赛马娘们便可以登上舞台，如同偶像一般载歌载舞。从公布的游戏画面上来看，角色们的建模都相当精致，Live 部分的演出效果比起其他偶像游戏也毫不逊色，相信如果好好运营的话，将会是又一款高人气的作品。


■Live演出





▶预约地址

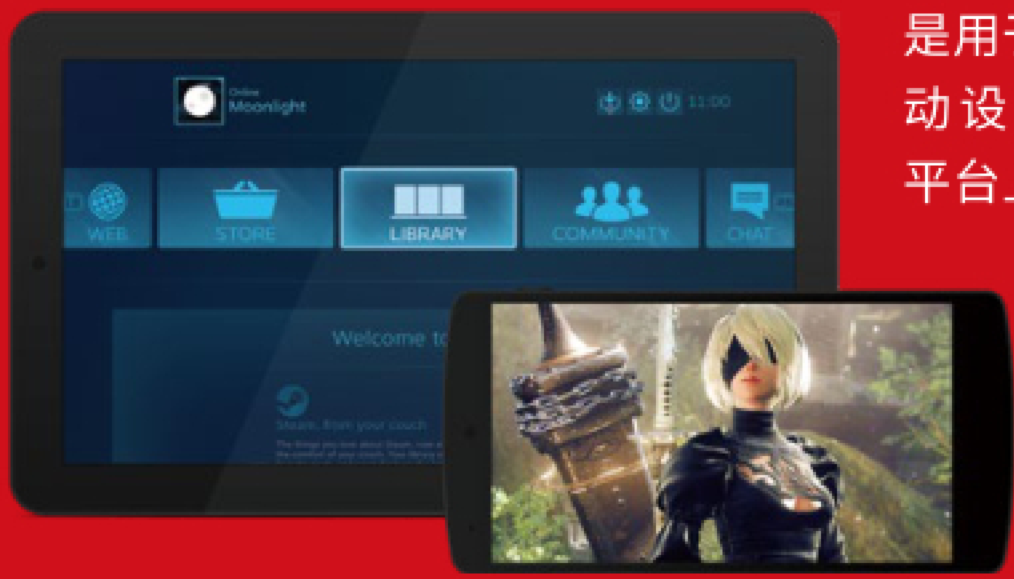
手机串流PC，Steam Link最快5月配信

Valve于5月初宣布，将会在未来一段时间内陆续配信两款官方的Steam手机应用——Steam Link及Steam Video。其中Steam Link将会在5月21日先行推出Android平台的Beta版。



从名字上不难看出，Steam Link是用于在iOS及Android移动设备上串流PC/Mac上的Steam游戏，并且支持Steam控制器及苹果官方认证的MFi手柄等，作用和此前曾经推出过的Steam Link串流盒子大同小异。串流体验对于网络是有一定要求的，官方说明中表示需要玩家具备5Ghz的局域网环境或是将手机/平板与电脑直连，才能获得最佳体验。其实目前移动平台上已经有“Moonlight”这款游戏串流应用了，效果非常不错，不过由于仅对应Nvidia显卡，难免有一定的局限性。

▼Moonlight是一款免费开源的游戏串流应用，支持多个平台。



Steam Video则是用于让用户通过移动设备欣赏Steam平台上的电影和视频等内容，并且支持离线缓存，不过对于国内玩家来说意义不大。

《Threes!》开发商新作《Guildlings》年内上线

风靡一时的《Threes!（小三传奇）》可以称得上是2014年时最出色的消除类游戏了，之后甚至还登上了家用机平台。



去年3月，开发商Sirvo正式公布了他们的最新作品——《Guildlings》，而在近期终于确定将于2018年夏季推出，并会开启Beta测试。

新作是一款冒险类游戏，名为“Guildlings”的年轻冒险者们，将踏上融合了魔法与现代科技的奇幻世界，玩家将作为领袖引导他们，运用他们所具备的各种特殊能力突破阻碍，朝着下一个目的地前进。相比《Threes!》，《Guildlings》会有更为丰富的体验与内容，而即便形式上变得复杂，但清新简约的画面风格却也依旧延续。





■角色设定原画



数码宝贝 ReArise

iOS And

デジモンリアライズ　BNEI　2018 年内

世界观

不知从何时开始，名为普斯力兽的数码宝贝来到了主人公的智能手机中，并能够通过手机软件进行对话。随着交流的不断深入，两人的感情也逐渐变得亲密。



但平静的生活却在某一天被打破，主人公被突然出现的敌人“螺旋(spiral)”所袭击，而一心想要帮忙的普斯力兽，则通过“实体化(Realize)”来到了现实世界中，并在共同战斗后进化为刺猬兽。眼前的危机虽然解除了，但与数码宝贝们的冒险，才刚刚开始。

主人公

玩家扮演的游戏主人公，可自由设定性别。



亚古兽

CV：坂本千夏

在与“螺旋”的交战中为刺猬兽进行援护，从此之后便成为了非常好的伙伴。



刺猬兽

CV：种田梨沙

在本作中初登场的全新数码宝贝，非常的单纯，对于的现实世界几乎一无所知。跟随主人公一起行动，随着经验的累积，将会成长为非常特别的数码宝贝。



角色介绍

拓己
CV：内田雄马

沉默寡言的高中三年级生，擅长篮球。平日里不苟言笑，散发着难以让人靠近的距离感。



多路兽
拓己的搭档数码宝贝，非常忠诚。从它身上可以感受到“为了拓己而行动”的强烈情感。

新城美智
CV：高桥李依



天真烂漫的高中二年级生，对于想要得到的东西，有着势在必得的欲望！把“努力工作拼命玩，好好休息”作为自己的的座右铭。

小狗兽
美智的搭档数码宝贝。个性积极，与美智的关系非常要好，常常能聊得热火朝天。不过有时候也会陷入消极的情绪中。

小日向真由
CV：田中美海



温柔体贴且富有同理心的专科学校一年级生，兴趣是制作点心。非常容易被周围的事物所影响，因而也让管狐兽感到担心。

管狐兽
值得信赖且非常有教养的数码宝贝，全力支持着柔弱的真由，非常懂得照顾自己的搭档。

玉田慧斗
CV：入野自由



腼腆且害羞的大学一年级生。他喜欢一人独处的性格，与喜欢亲近人的搭档艾力兽正好相反，不过个性上倒也刚好互补。

艾力兽
个性纯朴且喜欢撒娇的数码宝贝，总是躲在慧斗的身后，打心里觉得慧斗思维敏捷，是个厉害的搭档。

交流

玩家所拥有的数码宝贝们平常都会聚集于“数码城镇”中，通过喂食等不同的互动交流可以增加彼此之间的情感，请像朋友一般温柔而细心的照顾他们吧。



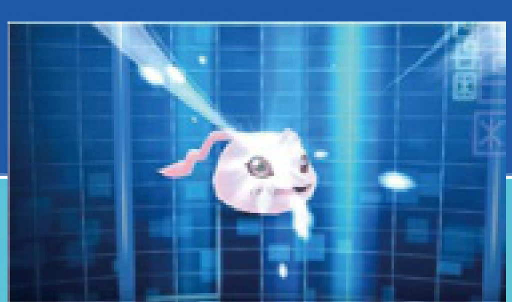




育成

通过“特训”让数码宝贝的各项数值进一步强化。当等级与友情度都符合要求时，便可进化为下一阶段的形态。而最终的目标，当然就是最强的究极体。





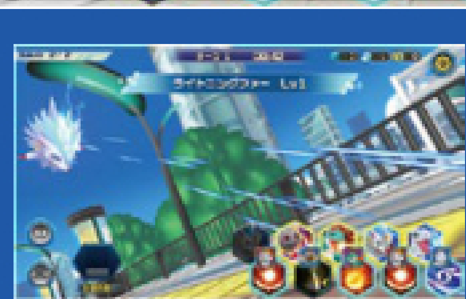


5V5 对战

本作采用的是 5V5 的即时战斗，玩家最多可携带 5 只数码宝贝组成队伍，此外也会有 BOSS 战以及线上联机对战模式。每一只数码宝贝都对应一个特殊的“友情必杀技”，在正确的时机发动，很有可能让原本处于劣势的战况瞬间逆转。









双赢？互补？移动游戏合作新模式

“游戏的未来必然在移动平台。”

Konami 社长早川英树在 2015 年接受媒体采访时如此表示，结果引来了传统玩家们的一片挞伐之声，这其中当然也有小岛秀夫离职风波所埋下的怒火。其实这话不说出口，大家也都心知肚明，毕竟连此前一直对移动游戏“视而不见”的任天堂，都在那一年入股移动游戏巨头 DeNA，并高调地向外界宣布了未来与 DeNA 共同打造多款移动游戏的计划。

传统主机游戏开发商进军移动游戏领域，有其得天独厚的优势——完备的开发团队和经验、高知名度的游戏品牌等等，因此他们可以迅速地推出一款又一款原创作品，也可以随便挂个名号把自己的招牌一字排开，这也是两种最常见的手段。不过先天的优势似乎并没有帮助他们在移动游戏市场占到太多的便宜，如今占据着第一梯队位置的，往往都是专注于移动游戏的厂商所推出的作品。其中的缘由倒也不难理解，传统厂商所谓的优势某种意义上来说也是束缚着他们的枷锁，也难免会在作品中带入一些陈旧的思维，反而不如移动游戏开发商来得灵活，跟不上玩家们瞬息万变的喜好与口味。

以任天堂的实力，想要独自进军移动游戏市场并非难事，不过其选择了与 DeNA 进行深入合作，并入股 10%。这背后当然有复杂的商业运作，但不难想象，在移动游戏业颇有建树的 DeNA 显然更了解其中的生态，任天堂的 IP 固然强大，但如何在尽可能保留原作精髓的前提下，又能够让手游玩家们所接受，并非易事。如今，《超级马力欧 酷跑》、《火焰之纹章 群雄》和《动物之森 口袋露营》三款作品已先后上市，不仅都取得了很好的评价，也帮助任天堂移动游戏部门在 2018 财年取得了 393 亿日元的营业额，虽然不过是总营业额的 4%，但以投入产出比而言，未来仍然是极具潜力的一环。



“我认为目前游戏业最壮大的是移动游戏。”

即将在 6 月就任的任天堂新社长古川俊太郎做出了这样的表态，并且在接受《日本经济新闻》采访时表示，未来将继续扩大移动游戏业务，希望能够推出一款真正带来爆发性效应的作品，并计划让移动游戏业务达到 1000 亿日元的营业额，最终目标是与主机游戏业务齐头并进，达到相同的规模。从自有品牌转向原创 IP 是第一步尝试，而第一款作品便是后文会提到的《Dragalia Lost ～失落的龙绊～》，少了既有品牌效应的支持后，这款与 Cygames 合作的新作能否继续保持强劲的势头，会是未来相当重要的一项指标。

任天堂在移动游戏领域所采用的合作策略看起来的确颇有成效，一方有强大的品牌号召力和不同国家的发行渠道，一方则有成熟的手游开发和运营经验，互补共赢、各有所得。成功的经验似乎也启发了更多的游戏厂商，因此近一段时间以来也浮现出了不少类似的合作案例。如今移动游戏开发商们在行业内面临着激烈的竞争与厮杀，尤其是日本厂商，还要面对大量品质不俗的中国游戏的挑战，因此可以与预见的是，联手传统的主机游戏开发商将是未来一段时间内，值得尝试且进一步深化的新道路。

Nintendo® :DeNA

Platinum Games×DeNA

——《World of Demons》

白金工作室曾与 Cygames 合作，负责开发《碧蓝幻想》的家用机版动作 RPG，当然目前尚未推出。而近期又宣布将与 DeNA 共同带来一款原创的剑戟类武士动作游戏——《World of Demons》，不同的是这是一款移动平台作品，预计会于今年夏季率先在欧美地区推出，登陆 iOS 和 Android 两大平台。

负责新作开发的是白金工作室的知名制作人山中雅贵，他曾经制作过《极度混乱（MAX ANARCHY）》，另外还请来了参与过《大神》、《猎天使魔女》等作品的山口裕史为游戏作曲，制作阵容毫不含糊。

世界观



游戏以日本中世纪的神话故事为背景，并融入了东方妖怪的元素。故事的起源，是由于妖怪们所腐化而成的“鬼”在人间肆意横行，并最终统治了整个世界。而唯一能与它们对抗的，便是“武士”。

游戏采用了浓厚的水墨画风格，不禁让人联想到了《大神》，而这也与故事的世界观相得益彰。



男主角——鬼丸





原本只是普通的人类，双亲都被“鬼”所杀害，而年幼的他则被“鬼”带走后抚养成人。长大后的鬼丸并没有忘记曾经的仇恨，立下誓言将会斩尽世界之鬼。

女主角——夜





神社的巫女，为了家族历代守护的神社而担起重任。由于母亲被“鬼”所绑架，因此也开始了斩鬼之旅。在途中偶然与鬼丸相遇后，因为两人有着相同的目标，她便决定跟随鬼丸一同前行，一边寻找母亲的行踪。

剑戟类武士动作游戏

白金工作室最擅长的便是打造动作游戏，而本作则定义为“剑戟类武士动作游戏”。战斗中玩家可以直接控制角色，挥舞刀剑做出连段攻击，又或是闪避、防御等其他动作，至于如何在触摸屏上也实现白金特有的华丽与飘逸感，那考验的就是开发团队的能力了。游戏将会提供不同的模式，不仅会有单人战斗，也可以与其他玩家联机挑战巨大的BOSS。





武器与妖怪

武器与妖怪将会是本作的两大收集与强化要素。通过武器的强化和自定义系统，玩家不仅可以强化角色的生命值、攻击力、防御力等各项基础能力，还可以进一步习得武器技能以及角色专属的技能等。妖怪同样也可以通过强化来提升它们的实力与技能，在战斗中召唤它们共同作战时，便可以带来增益效果。而不同种类的妖怪，所发挥出的效果也不尽相同。





Nintendo × Cygames

——《Dragalia Lost ~失落的龙绊~》



任天堂与 Cygames 在 4 月 27 日共同宣布，未来将会在移动游戏领域进行深入合作，一起开发并运营优秀的原创新作，而《Dragalia Lost ～失落的龙绊～》正是第一项计划。游戏预计会于 2018 年夏季在日本、香港、澳门等多个国家和地区推出（包含繁体中文），未来也会借助任天堂的发行渠道向北美和欧洲扩展。

和此前与 DeNA 的合作模式类似，为了双方能够更好的推进各项事务，任天堂同时也宣布已经取得了 Cygames 大约 5% 的股份，可见并不仅仅只是这一款作品，后续还会有更多的动作。

与龙族缔结契约的动作 RPG

本作是一款强调动作性的角色扮演游戏，只需要单手滑动就可以形成华丽的动作，而与龙族缔结了契约之后，在战斗中还能通过“龙化”，化身为巨大的龙族进行攻击。





丰富的角色

除了动作性的战斗外，游戏的另一个重要元素便是丰富的角色。根据官方的说法，将会有超过 60 名个性、能力迥异的角色登场，并且均请来了人气声优，采用全程语音。收集不同的角色并组成自己的队伍，将是本作的核心玩法。只不过如今类似的游戏那么多，任天堂要如何做出自己的特色，还有待观察。





拥有龙族血脉的王子

主角
CV：内山昂辉



洁西雅
CV：茅野爱衣

纯洁神圣的巫女



那姆
CV：由加奈

预约登记

在游戏公布当天，预约登记活动也正式开启，随着预约人数的增加，便能解锁更多的奖励。由于已经确定会在香港、澳门等地区推出，因此繁体中文的官方网站也已经开放。除此之外玩家可以通过 Nintendo Account、Google Play 等渠道进行提前注册。

▲提前注册网站

Spike Chunsoft × DeNA
——《世纪末时光（世纪末デイズ）》

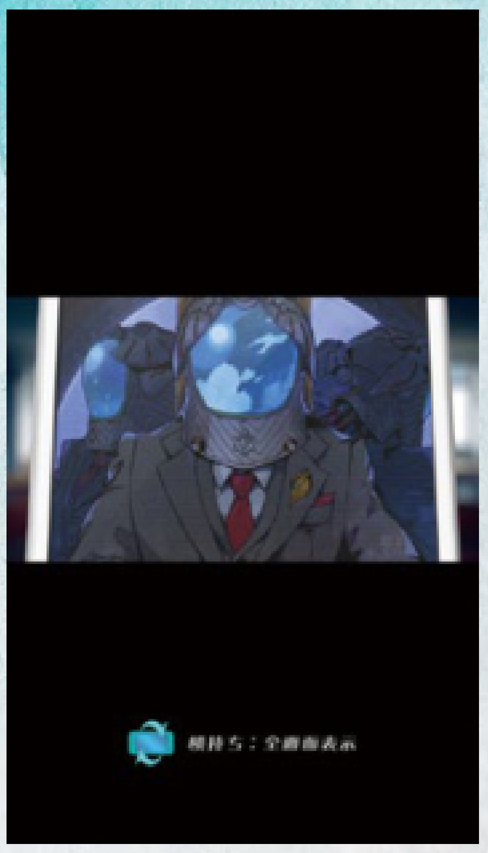


近期，Spike Chunsoft 宣布将与 DeNA 共同开发一款全新的随机迷宫探索游戏——《世纪末 Days（世纪末デイズ）》，并由旗下“《不可思议迷宫》系列”的开发小组负责。游戏也很快于 4 月底展开了 Android 平台的封闭测试，预计会在今年夏天正式上线。

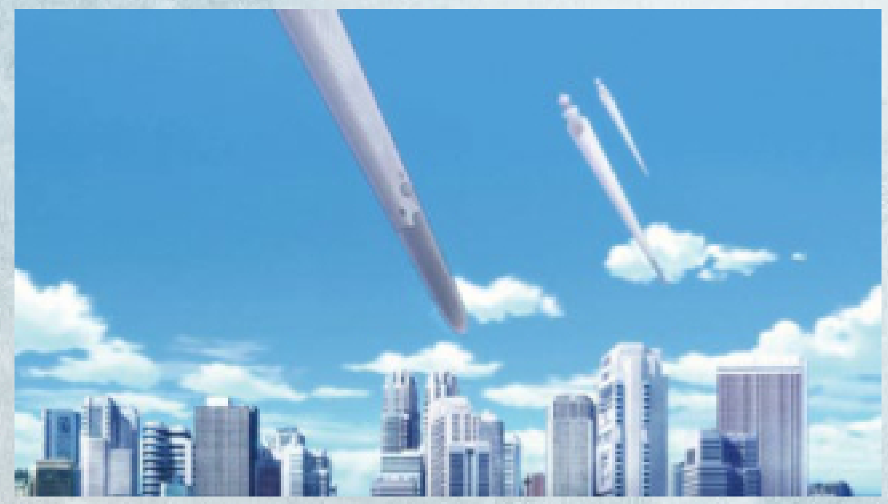
丰富的角色

新作以现代东京作为游戏舞台，原本过着普通高中生生活的主人公，却突然收到了神秘的“攻击预告”，此后无数的长枪从天而降，而这一天也被称为“审判之日”，以此为分水岭，世界开始走向衰败。而在这一场事故中，主人公的妹妹下落不明。为了找回自己的亲人，同时也为了让世界恢复往常，主人公踏上了绝望的旅途，而迎接他的将会是特殊的敌人。





落下的长枪中含有一种特殊的矿物质——“思念之金”，包括主人公在内的许多角色，都因为受到矿物质的影响而觉醒了特殊的能力，成为了“共鸣者”。而想要在如今这个如同迷宫一般复杂且四处遍布着敌人的世界中生存下去，“共鸣者”们的超能力将会是最有用的武器。



▲从天而降的巨大长枪，让原本平静的世界不复存在。

角色

天雾葵
CV：古川慎



本作的主人公，就读于神庭学园高中二年级。审判日当天，因为被特殊的矿物质“思念之金”击中而导致左眼受伤，但也因此而让超能力觉醒，成为“共鸣者”。为了寻找在混乱中失散的妹妹，也为了复兴这个世界而与同伴们四处奔走。由于其直率的个性，也得到了众人的信赖。

火鸟茜
CV：小林优



神庭学园高中部三年级生，也是女子垒球部的王牌。虽然看上去是个文武双全难以接近的冰山美人，但其实内心纤细而温柔，可以敏锐地察觉到每个人的细微变化。

平日里一边代替父亲经营洋食店老铺，一边还要照顾年幼的弟弟，各种各样的家务事也一手承担。审判日之后，作为一名冷静的“共鸣者”，默默地为同伴们提供战力。

下妻桃
CV：早见沙织



就读于神庭学园高中二年级，天雾葵的同班同学。父母在街角经营着一家小小的医院，或许是平日里的耳濡目染，她也因此具备了帮助伤者或病人进行紧急处理的技能。

桃个性大方，不喜欢与人发生争执，但为了帮助别人，也会毅然地以坚决的态度行动起来，和葵一样，她也在审判日时觉醒了“共鸣者”的能力。

羽间绿
CV：铃木达央



神庭学园高中部二年级生，天雾葵的死党。出身于IT企业，身材高挑相貌出众，和大多数名门子弟一样个性轻浮。擅长电脑及机械方面的技能，有着十分敏捷的思维，同时也因为篮球选手方面的训练，运动神经也很出众。虽然只是一个普通人而非“共鸣者”，但是在同伴遇到危难之时，他也会毫不犹豫地挺身而出。

随机迷宫探索

和“《不可思议迷宫》系列”一样，本作的迷宫每次进入后都是随机生成的，玩家将带领由三名角色组成的队伍展开探索，达到相应的层数并击败迷宫最深处的BOSS后即可过关，如果是初次挑战，那么在BOSS战前的重要场合便会触发主线剧情，并以CG动画的形式展现，在故事的驱动下，也能够激发玩家挑战后续迷宫的欲望。毕竟越往后迷宫的难度越高，其中的敌人也会更强。





不过与“《不可思议迷宫》系列”所不太一样的是，完成迷宫后角色的等级并不会重置，因此育成要素显得更为重要，即便是已经通关的迷宫，也可以反复挑战，用于增强不同角色的实力。虽然这样的设定与纯粹的 Roguelike 游戏有所出入，但也是为了保证移动平台上后续的耐玩度而做的调整。





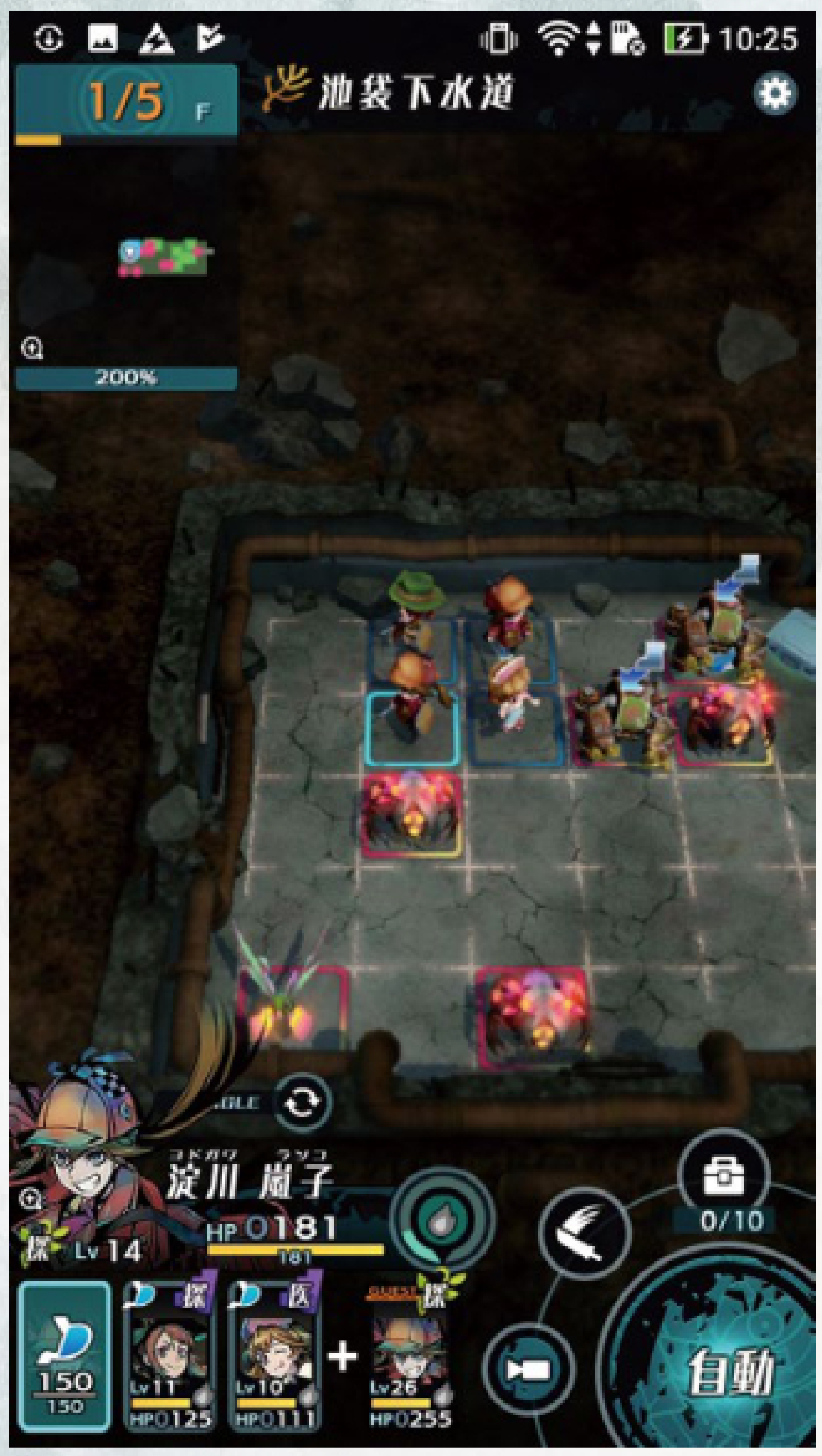
为了方便玩家，本作也搭载了自动过关系统——地图探索、物品拾取和战斗等都能交由系统自动进行，并且可以随时切换为手动模式，不必担心关键的时刻会有误操作的情况发生。

单手掌控行动

游戏的操作非常简单，点击目标方格便是移动，点击敌人所在的方格便是对其发动攻击，单手操作不在话下。迷宫中采用的是“即时回合制”，玩家每进行一次动作，同一层内所有敌人也会采取一次行动，因此想要顺利通过迷宫的话，提前预测敌人的行动方针是非常重要的。每回合之间并没有时间限制，玩家大可以纵观全局后再谨慎地做出决定。

如果想要不做任何操作就结束当前回合，那么也可以进行原地待命，在“《不可思议迷宫》系列”中就已经可以运用这样的技巧，故意引诱敌人接近我方的角色。而长时间留在原地快速跳过回合的话，也能够恢复一定的 HP 值，为之后的战斗保存实力。当然需要注意的是，与“《不可思议迷宫》系列”中的设定类似，随着回合数的推进，角色的“满腹度”会慢慢降低，一旦归零后 HP 值便会开始下降，注意及时使用食物进行恢复。不过本作中为不同的角色都单独设置了“满腹度”，玩家也可以通过切换角色来避免这一负面状态，因此倒也不必过分担心。





技能与角色站位

除了点击敌人进行普通攻击外，角色技能能够在战斗中取得更好的效果。进行普通攻击时可以不断累积技能点数，消费相应的点数便可以发动不同角色的强力必杀技。在组建队伍时就应该了解好技能的构成，这样才能在合适的时间点发挥出最大的效果。

另外，角色的站位也是非常重要的，一般情况下队伍中的其他角色会跟在玩家当前操作的角色身后，因此建议让防御力较高的角色站在队伍的最前方，而负责回复的角色则尽量安排在最安全的位置，在进行危险的 BOSS 战时尤为需要注意。




GUILDLINGS